

hobbyte's

2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PREȚ LEI 790

NR. 2/1994

MIT LKIMAT

SPACE QUEST 5

JAMES POND 2

BATMAN 2

LIFE'S

DOOM 2

Pirates Gold!

NOUȚĂȚI SOFT



DESIGNING, DELIVERY AND MOUNTING ALL EQUIPMENTS FOR PROCESS FIELD
NETWORKS INTEGRATED SOFTWARE APPLICATION
NETWORKS (LAN • WAN • LAWN)
INTEGRATED SCADA SYSTEMS
OFFICE AUTOMATION

BUSINESS BYTE CONNECTION ♦ PLOIESTI
COMPUTER BYTE CONNECTION ♦ TUлча
EAST BYTE CONNECTION ♦ IASI
LIGHT BYTE CONNECTION ♦ BUCURESTI
MICRO BYTE CONNECTION ♦ RM. VILCEA
UNITED BYTE CONNECTION ♦ SLATINA
NATIONAL BYTE CONNECTION ♦ BUCURESTI
PROCESS BYTE CONNECTION ♦ BUCURESTI
SEA BYTE CONNECTION ♦ CONSTANTA
WEST BYTE CONNECTION ♦ BAIIA MARE

IN THE COUNTRY WE'RE REPRESENTED BY OUR PARTNERS

BTC

BYTE TRANS CONNECTIONS LTD.

Tel/Fax (+401)312.15.27

- ◆ Customized Turn Key Systems
- ◆ Networks (LAN & WAN)
- ◆ Office Automation
- ◆ Process Control

The System Integrator

DISTRIBUTING INTELLIGENCE

CUPRINS

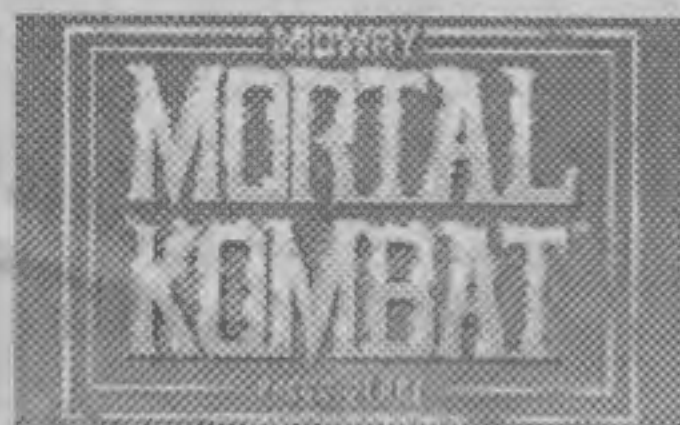
NOUTĂȚI SOFT

PAG. 2-3



PIRATES GOLD (PC)
PAG. 4-7

MORTAL KOMBAT I (PC)
PAG. 8-11



SPACE QUEST 5 (PC)
PAG. 12-15

DOOM 2 (PC)	PAG. 15
ANI-VGA (GAME MAKER)	PAG. 16-17
RETURN TO ZORK (cont.) (PC)	PAG. 18-19
SAM & MAX (cont.) (PC)	PAG. 20-21
PLAY 128K (SPECTRUM)	PAG. 22-23
RUTINA (SPECTRUM)	PAG. 24-25
LOP EARS	PAG. 26-27
ALIEN STORM (SPECTRUM)	PAG. 27
THEATRE EUROPA (SPECTRUM)	PAG. 28-29
BIOFORGE (CD-ROM)	PAG. 29
CRITICAL PATH (CD-ROM)	PAG. 30
SONIC 2 (SEGA)	PAG. 30
JAMES POND 2 (SEGA)	PAG. 31
BATMAN 2 (SEGA)	PAG. 32
CONCURS	PAG. 32

director: Marius Costineanu
 redactor șef: Florin Ghidrașeanu (GF SOFT)
 redacția: Cătălin Ceraru (CODE CRACKERS)
 Marius Matei (2M)
 Marius Marin (SS SOFT)
 Pablo (Our dog)
 ADRESA: CP. 162 OFPOST. 69 BUCUREȘTI
 REDACȚIE: TEL./FAX : 311.34.13
 DIFUZARE: TEL. : 6410280
 PRODUS DE B.T.C.

ȘEDINȚĂ CU PĂRINȚII

Deci, după cum vedeți, ne-am ținut de cuvânt, (cel puțin parțial), și am "scos" și numărul 2 "aproape" la timp.

Am avut multe de învățat din mers, și multe de experimentat pe pielea voastră (până la urmă tot pe a noastră, dar asta e cu totul altă poveste).

Vreau să mulțumesc tuturor celor care ne-au scris, telefonat, încurajat, și mai ales celor care ne-au criticat, pentru că, probabil, aceștia ne-au ajutat și ne vor ajuta cel mai mult și de aici înainte.

Bineînțeles că odată cu apariția unei reviste de profil au apărut și cei care s-au repezit să ne acuze de inoportunitatea ei, argumentând cu deja clasicele: "prefer ca fiul meu să se joace în parc", "desprinderea copilului din social și transferarea lui în solitar", "boli psihice generate de abuzul de jocuri pe calculator", etc.

Tuturor acestora le putem răspunde în două cuvinte: "ex-clus !!!". Și pentru că am afirmat ceva, o să încercăm să și argumentăm, scurt și la obiect, cum îi stă bine celui care mai are de terminat câteva misiuni din X-WING și nu a rezolvat încă problema invaziei din UFO.

Deci: jocurile pe calculator nu exclud jocurile în aer liber - cei ce afirmă contrariul ar face bine să se gândească și la semnificația termenului "varietate", și să analizeze dacă nu cumva și-au hrănit familia doar cu fasole în ultimul an; problema social-solitar ține mai mult de psihologia părinților decât de a copiilor: e mult mai convenabil să-ți trimiți fiul/fiica în parc decât să "suporti" la tine în casă prietenii săi, altfel spus, eu nu am văzut copil care să prefere să se joace singur atunci când are voie să-și aducă și prietenii, iar majoritatea jocurilor pe calculator încurajează competiția și au posibilitatea de a fi setate pe "2 players game"; în cele din urmă, orice abuz este periculos și asta depinde tot de părinți...

Despre avantajele și binefacerile jocurilor pe calculator nu o să vă vorbesc acum, ele sînt prea multe și prea evidente. Vreau doar să vă spun că, după părerea noastră, România este departe de a avea un număr "normal" de utilizatori de calculatoare, și asta și dintr-o "spaimă" absurdă de a te apuca să înveți ceva nou, și că, poate, din punct de vedere al viitoare sale integrări sociale, cel mai mare rău pe care îl puteți face copilului dumneavoastră este să-l țineți departe de acest domeniu, indiferent de aptitudinile sale sau de meseria pe care sperați să o profeseze în viitor. Și nu ne dați exemple de genul: "agricultor", "fotbalist", "prim ministru", "șofer". S-ar putea să nu se știe... (Pot să jur că dacă i-ați fi spus acum cîțiva ani unui compozitor că va ajunge să se folosească de o interfață MIDI pentru a compune un cîntec, sau unui arhitect că va renunța la teu, echer și rapidograf în favoarea unui "șoarece", ar fi fost convinși că vreți să le furați calul...

REDACȚIA

NOUTĂȚI SOFT

Alăturarea aventurii și acțiunii este ceva futuristic: programatorilor de jocuri nu le lipsește imaginația!

Merit Software ne propune **ISLE OF THE DEAD**, jocul cel mai sângeros pe care l-am văzut în salon. El câștigă premiul pentru prost gust și pentru litru de hemoglobină pe secundă. Anunțul jocului începe printr-un răsunător: "Nu uitați că pe Insula Morților, sunteți în meniu". Contrar așteptărilor este mai degrabă un joc al crizei de răs decât al dezgustului total. La acest nivel oroarea este irezistibil de caraghioasă. Folosind principiul 3D în stilul

de acțiuni palpitate. Printre probe: conducerea unui jeep în plină junglă urmărit de un tyranozaur, vânătoare de dylofozauri (cei care scuipă), etc. Totul este condimentat cu câteva enigme sau cu coduri de rezolvat. Grafica este magnifică și realizarea ireproșabilă. Un joc care trebuie urmărit de aproape!

Încă o scurtă prezentare înainte de a intra în cea de-a patra dimensiune: **ZELDA'S ADVENTURES** făcut de Philips pe CD-I. Jocul posedă o imagine în 3D izometrică, personaje realizate remarcabil și o mare "jucabilitate". După ce am rămas trei minute la primul nivel al pădurii am fost fermecați: este într-adevăr frumos și atrăgător. Din păcate, versiunea finală nu va apare prea curând, aveți răbdare...

Să trecem acum la jocurile SF: în total sunt cinci. Pentru a fi sinceri, **ESCAPE FROM DEAD ZONE** făcut de Software Sorcery și **STARSHIP** făcut de Merit Software nu există decât în starea de schiță. Unul dintre nivelele lui Starship prezentat în salon, adunase o mică mulțime. Interpretezi rolul mai multor personaje care au abilități diferite legate de profesiunea lor: inginer, căpitan de vas, om de știință. În Starship acțiunea se petrece înfruntând pirați sau extraterestri oribili sau explorând planete ori complexe spațiale uitate de lume. Imaginea este văzută de deasupra și realizarea este corectă. Aceste ultime două jocuri vor fi editate pe CD-ROM PC.

Cele trei vedete ale categoriei sunt **SYSTEM SHOK** făcut de Origin, **BIOFORGE** scos tot de Origin și **CRITICAL PATH** realizat de Media Vision. În general categoria acțiune și aventură va provoca numeroase accelerări cardiace în următoarele luni. Așteptarea ajunge deja pentru ca inimioara mea mică să bată mai repede.



CRITICAL PATH



Spre marea noastră satisfacție plouă cu jocuri de acțiune. Sper că asta vă face fericiți!

Nu avem de ce să ne temem pentru următoarele luni în ceea ce privește jocurile de acțiune: sunt din belșug. Să începem cu o categorie care câștigă din ce în ce mai mulți fani: shoot'em up cu personaje din filme. Favoritul nostru este **GROUND ZERO TEXAS** făcut de Sega pe MEGA-CD. Tot pe MEGA-CD, **DOUBLE SWITCH** scos de Sega este bazat pe același principiu numai că în loc să tragi, te



folosești de trape sub picioarele inamicilor. American Laser Games pregătește cinci jocuri pentru CD-ROM PC, 3DO și MEGA-CD. Astfel, în **MAD DOG II** utilizezi acum mitraliere. În continuare **CRIME PATROL** se derulează într-un liniștit oraș american: motocicliști devastează străzile și înhață tot ce le cade în mână... Datoria ta este să aduci dreptatea și să tragi asupra tuturor celor care nu respectă legea. Ne-a plăcut foarte mult scena în care o mașină de gangsteri se rostogolește de trei ori înainte de a exploda în urma câtorva gloanțe bine plasate.

În **WHO SHOT JHONNY ROCK**, ești un detectiv particular însărcinat cu protecția unei blonde voluptoase. De această dată,



BIOFORGE

lui Wolfenstein Castle, jocul ne antrenează într-o junglă profundă și în caverne verzi-albastre. Trebuie, ca în orice joc de aventură să aduni obiecte și să rezolvi enigme. La nivelul luptelor, o împușcătură este de ajuns pentru ca zombii să explodeze într-o jerbă de sânge. Recomandăm Isle Of The Death pentru destindere.

În același registru, **NIGHT TRAP** scos de Virgin a apărut pe CD-ROM PC. Deja pe 3DO, este o poveste sumbră despre vampiri care se găsesc într-o casă plină de capcane și pe care tu trebuie să-i prinzi.

Trecem de la sânge la infern prin intermediul lui **LITIL DIVIL** făcut de Gremlin pe CD-I. Iată o noutate simpatică apărută în biblioteca CD-I: primul joc de aventură și acțiune. Acum avem ocazia să ne cuplăm capacitățile cerebrale cu darul nostru înăscut de a manevra joystick-ul într-un joc amuzant și plin de surprize.

Rămânem la noile console cu **JURASSIC PARK INTERACTIVE** făcut de Universal City Studios, care nu are nimic de a face cu jocul deja cunoscut. Jurassic Park Interactive respectă scenariul cărții și în același timp, se compune dintr-o suită

băieții rai intră pe fereastră sau spargând ușile. Câteva focuri de revolver îți vor rezolva toate problemele.

Tot la American Laser Games, **SPACE PIRATES** îți dă ocazia să întâlnești oribili pirați interplanetari și să îți eliberezi togodnica care este înălțuită de șeful piraților. Tirurile de laser izbucnesc din toate sensurile și decorurile vaselor oferă scene foarte frumoase. Pentru a termina, vei înfrunta traficanți de droguri la periferiile unui oraș în **DRUG WARS**.

Să revenim la genul SF prin **DELTA-V** făcut de Bethesda Software, pe PC. Un joc foarte rapid în care pilotezi o mică bijuterie



a spațiului. Totul depinde de viteză și trebuie să distrugi toți inamicii evitând numeroasele capcane care te așteaptă: uși care se închid, turnuri care se năruie, trecători strâmte, zig-zag printre stâlpi; nu scapi de nimic! Cei care preferă mai mult dușmanii decât capcanele pot juca **SCAVENGER 4** pe CD-ROM PC. În acest joc sunt mai multe probleme de pilotaj dar și necazuri mari cu adversari foarte puternici care devin din ce în ce în ce mai numeroși. Grafica este de excepție iar exploziile nu lipsesc.

Dacă iubești pilotajul și distrugerea, atunci Electronic Arts îți propune **SHOCK WAVE** pe 3DO. Un joc în imagini de sinteză montat ca un film. Tehniciile 3D utilizate dau o impresie puternică de realitate. Ne-a fost chiar frică: slalom prin trecători înguste, tiruri ale barajelor dușmane și cămăși ude learcă, iată rezultatul.

Un joc mai calm este **MICROCOSM** scos de Psygnosis pe CD-I Digital Video. Versiunea este identică celei prevăzute pentru PC, dar grafica este mai reușită datorită sistemului Digital Video.

ZEPHYR făcut de New World Computing pentru PC, te introduce într-o lume 3D pe tot ecranul. Te afli la comenzile unui vas amfibie de tip futurist și tragi în tot ce mișcă. Jocul amintește unele jocuri RPG (Role Playing Game) cum ar fi Might & Magic. Aceasta îți permite însă să întâlnești labirinte și alte "bucurii" de genul ăsta.

TREVOR McFUR IN THE CRESCENT GALAXY făcut de Atari pentru Jaguar este un Defender mai rapid. Este de asemeni unul dintre cele mai reușite jocuri ale genului.

O surpriză ne aștepta: **CREATURE SHOCK** scos de Virgin pe CD-ROM PC și CD-I Digital Video. Imaginează-ți Space Hulk cu grafica din The Seven Guest și îți vei face o idee despre Creature Shock: culori în imagini de sinteză și monștri care te bagă în boală. Așteptăm cu nerăbdare ca firma Virgin să termine această adevărată minune.

În sfârșit **VIPER**, scos de Cyberfix pe Mac și CD-ROM PC, te plasează într-o mașină a viitorului pentru a combate crima. Primele imagini, luate dintr-o serie americană, lasă să se întrevadă un excelent program. Apropos de mașini, o nouă formulă a jocului **CAR WARS** făcut de Midnight Software a apărut pentru Jaguar. O reîntoarcere în arenă cu faimoasele mașini echipate cu un tun de tanc sau cu turele laser.

Într-o categorie mai sălbatică, se găsește și **BATTLE WHEELS** scos de Beyond Games pe Jaguar. Mașinile sunt înarmate cu aruncătoare de flăcări, rachete și mitraliere enorme. Distrugerea este asigurată! Mereu cu un gust înapoiat de luptă, **MEGARACE** realizat de Cryo Uptown pe 3DO: spectacolul este la fel de important ca și jocul. În sfârșit, **ROAD RASH**, făcut de Electronic Arts, îți permite să pilotezi o motocicletă așa cu vrei: grenadele și armele de mână sunt recomandate.

În categoria **DOOM**, o nouă versiune a jocului a fost scoasă de ID Software pe Jaguar -ul fimei Atari. Capacitățile consolei ne asigură un joc excelent. **FREELANCER 2120** scos de Imagitec pe PC, Amiga, Mac și CD-ROM PC ne aruncă într-o ambianță dintre cele mai robotizate. O lume în 3D



umplută cu roboți înfomețați (ne întrebăm de ce) și un războinic cyborg care curăță totul în jur. **JUMP RAVEN** făcut de Cyberfix pe Mac și CD-ROM PC este un fel de continuare la Lunicus. Grafica este identică



și doar scenariul diferă. Cu **COMMANDO** scos de Microids pe Jaguar vei conduce un pluton de pușcași marini. Jocul seamănă cu Space Hulk dar este mai interesant. **CORRIDOR 7** realizat de Capstone pe PC nu reprezintă, deocamdată, decât un nume cu puține imagini 3D și împușcături.

SURF NINJA conceput de Capstone pe PC vă poartă pe coasta de vest a Statelor Unite unde unul dintre ninja seamănă teroarea. **BRUTAL SPORT FOOTBALL**



scos de Telegames pe Jaguar seamănă mai mult cu un ring decât cu un teren de fotbal. Atunci când săbiile sunt autorizate pentru a-ți decapita adversarii fotbalul nu mai este un sport. În **ULTRA VORTEX** făcut de Beyond Games pe Jaguar înfrunți campioni ai artelor marțiale. De notat pentru originalitate **PATAANK** făcut de PF. Magic pe 3DO: sunteți o minge într-un fliper uiaș.

Pe scurt, să semnalăm **HOTEL MARIO** pe CD-I; reîntoarcerea lui **TEMPEST 2000** pe Jaguar cu un tunel fără sfârșit; **TINY TOON ADVENTURES** lansat de Atari pe Jaguar; **SEWER SHARK** făcut de Virgin pe CD-ROM PC; **MORPHMAN** scos de Dynamic Dimensions Development pe CD-ROM, în care un om ieșit din comun își asumă mai multe forme animalice.

Să încheiem printr-un eveniment: IBM lansează **ALEXANDRIA** pe CD-ROM PC și MEGA-CD. În afară de nume nu știm nimic, doar că "Big Blue" se lansează pe piața jocurilor. O veste bună, nu?

GF SOFT & SS SOFT



Pirates

INTRO

"Pirates Gold" va trebui să devină urmașul legitim al jocului "SYD MEYER PIRATES!" care stă drept piatră de hotar în istoria software, dar fără îndoială a păt din punct de vedere grafic. Microprose a folosit cea mai recentă tehnică în design-ul jocului pentru a proiecta noul joc în adâncimile vieții pirateresti, o altă ocazie oferită vechilor fani ai lui "PIRATES" să meargă cu săbiile pregătite și cu velele ridicate în noi ape periculoase, să jefuiască de comori pe francezi, englezi, olandezi sau pe cei care hoinăresc mereu pe mări.

În ultimii ani s-au vândut în întreaga lume mai mult de 100.000 de jocuri "Pirates" originale dar acum apare într-o nouă prezentare cu o grafică VGA sau SVGA excelente, multe orașe noi pentru a fi devastate sau prădate, o grămadă de noi comori care promit mai multă putere și mai mult prestigiu, lucruri care până acum apăreau numai în visele cele mai îndrăznețe.

Lupte pe apă și uscat, lupte cu săbii, comori îngropate, îndrăznețe acțiuni salvatoare, comerț, diplomatie și o adiere de romantism. Acest amestec zguduit demonstrează că "Pirates Gold" are toate calitățile unui hit al toamnei anului 1993.

UN CUVÂNT DESPRE SCOPURILE TALE

Pornind de jos, cauți să te îmbogățești în Indiile de Vest.

În cele din urmă, speră să te retragi pentru a duce o viață de bogătaș și a te bucura de un statut important. Când te retragi, statutul tău este determinat de averea personală, de rang, de pământuri, de reputație, de soția ta (dacă te căsătorești), și de orice alte evenimente îmbucurătoare care ți se pot întâmpla în timpul aventurilor tale.

reîncepi aventurile. În timp ce joci poți să faci câteva "trial retirements" (retrageri de încercare) ca să vezi cum se desfășoară acțiunea.

ALEGEȚI O PERIOADĂ ISTORICĂ

Poți alege între șase perioade:

1. *The Silver Empire* - 1560
- în această perioadă, spaniolii

novice.

2. *Merchants and Smugglers* - 1600 - această perioadă este asemănătoare cu prima, numai că Spania este puțin mai slabă. Deasemeni olandezii fac cea mai multă contrabandă. Nu recomandăm începătorilor să-și aleagă această perioadă.

3. *The New Colonists* - 1620 - această perioadă este caracterizată de declinul Spaniei și de fondarea primelor



La sfârșitul poți să te retragi, la o bancă într-un oraș după ce ai împărțit prada cu echipajul. În acest punct vei afla cât de bine te-ai descurcat în timpul jocului. Dacă ești nemulțumit de rezultate și sănătatea ți-o permite, poți să renunți la retragere și să

sunt în culmea dominației. Toate porturile mari, tot comerțul și aproape toate coloniile din Caraibe sunt spaniole. Din cauza marii puteri spaniole această perioadă este extrem de provocatoare și nu ar trebui să fie aleasă de un

colonii ale dușmanilor Spaniei. Oportunitățile pentru piraterie sunt îmbunătățite. Este o perioadă destul de provocatoare pentru pirați.

4. *War for Profit* - 1640 - puterea spaniolă se apropie de sfârșit, iar noile colonii

Gold



europene înfloresc de-a lungul Antilelor. Este o perioadă de aur pentru marinarii independenți și poate fi jucată de către toată lumea.

5. *The Buccaneer Heroes* - 1660 - această perioadă este o culme a aventurii și face din piraterie o plăcere pentru orice jucător fără să conteze prea mult în ce domeniu este experimentat. Dacă jucați pentru prima oară vă recomandăm această perioadă.

6. *Pirates' Sunset* - 1680 - este sfârșitul pirateriei. Guvernatorii sunt mai puțin toleranți iar nave de război patrulează în zona Insulelor Caraibe. Este o perioadă ceva mai grea decât celelalte și poate fi un pic dificilă pentru un începător, dar alți jucători o vor găsi destul de interesantă.

CREAZĂ-ȚI PERSONALITATEA

După ce alegi o perioadă istorică pentru jocul tău, îți



creezi personalitatea, decizând asupra numelui, a naționalității și a experienței într-un anumit domeniu. În plus trebuie să alegi un nivel de dificultate.

Cum să-ți alegi naționalitatea

În majoritatea scenariilor poți alege una din cele patru

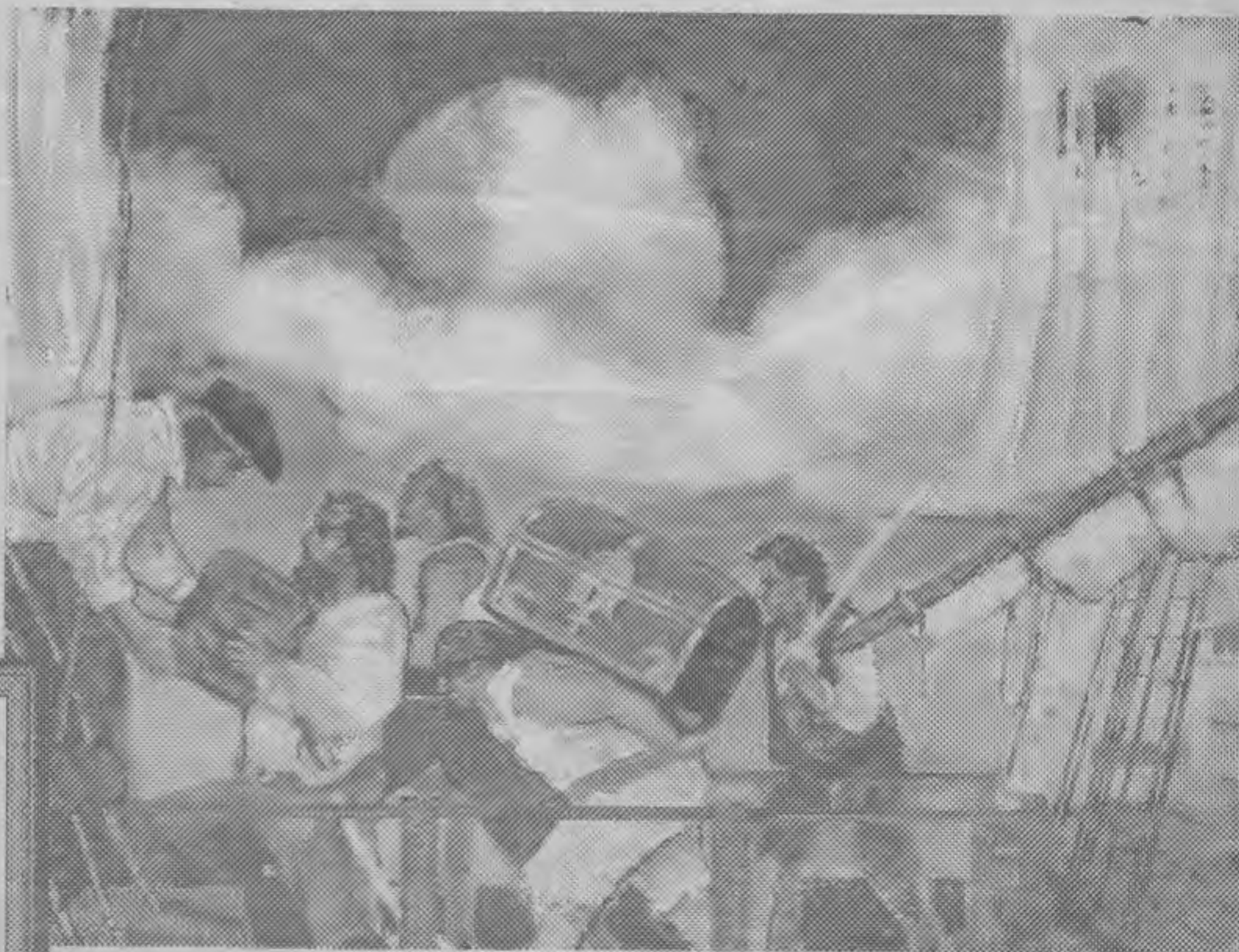
Naționalitatea ta te poate ajuta în stabilirea relațiilor cu diverse orașe din "Spanish Main". Dacă, de exemplu, ești englez și Anglia intră în război cu Spania, orașele spaniole se vor păzi de tine.

Totuși, acțiunile tale din timpul jocului au o influență mai mare decât naționalitatea ta: dacă te faci plăcut unei națiuni, guvernatorul ei te poate răsplăti.

1680 erau pirăți olandezi.

Naționalitatea olandeză nu este disponibilă în 1560 pentru că în acea vreme olandezii făceau parte din imperiul Spaniol.

Ea este aleasă dinainte atunci când joci un scenariu istoric. De exemplu, dacă joci "Battle of San Juan de Ulua" vei fi englez ca adevărata figură istorică, John Hawkins.



naționalități: engleză, franceză, olandeză și spaniolă. Alegerea naționalității are efecte importante asupra jocului: hotărăște de unde începi, ce vase ai, mărimea echipajului tău, reputația și averea ta inițială, etc.

Dacă provoci un guvernator, chiar unul de naționalitatea ta, el poate ordona forturilor sale din porturi să tragă asupra ta!

În cele din urmă, ia aminte că naționalitatea ta nu înseamnă neapărat că trebuie să sprijini acea țară în timpul jocului. Mulți dintre amirali francezi din anii

Naționalități

Englez - A fi englez poate fi adesea folositor. Această națiune sprijină pirății atât în secolul XVI cât și în secolul XVII.

Sunt câteva baze navale



prietenose cu tine la începutul scenariului dar mai târziu Anglia își construiește porturi mai arătoase, cum ar fi Port Royale din Jamaica.

Francez - Naționalitatea franceză este clasică pentru pirați. Deși această națiune oferă mai puțin sprijin fiilor săi de peste mări ea le conferă mai multă independență și mai multă libertate de acțiune.

Franța are câteva mici așezări în Florida și în Bahamas la începutul jocului; la mijlocul și la sfârșitul jocului orașele din Hispaniola de vest și din Tortuga constituie baze ideale pentru pirați.

Olandez - Aceasta este o naționalitate atrăgătoare și mai specială. Cu excepția anilor 1620, olandezii au navigat ca neguțatori spre Caraibe, nu ca războinici. Bineînțeles, odată ajunși în Caraibe mulți dintre ei își măreau câștigurile din activități legitime cu preocupări mult mai violente și mai profitabile. De regulă neguțatorii olandezi au încercat să se alăture de partea bună a Angliei și Franței, deși aceasta nu era întodeauna posibil. La începutul jocului, orașul Curacao, de pe coasta Americii de sud este un important port

olandez. Spre sfârșitul jocului olandezii au posesiuni împrăștiate de-a lungul insulelor arhipelagului Caraibian; St. Martin și St. Eustatius, două orașe deosebit de bogate se găsesc la granița de nord a Antilelor Mici.

Spaniol - Aceasta este cea mai dificilă naționalitate. Ca spaniol renegat începi într-o

mănuirea spadei, făcându-ți adversarii să pară greoi și neîndemânatici în comparație cu tine.

2. Navigation - cunoștințele tale deosebite despre mare și navă vor face corabia să călătorească rapid de-a lungul insulelor Caraibe care adesea pun probleme.

3. Gunnery - ești foarte priceput în mănuirea tunului și îți înveți și echipajul cu această deprindere. Tunurile



poziție slabă, deși în anii 1680 poți juca interesantul rol de "Costa Guard" - garda de coastă spaniolă din Insulele Caraibe care acționa adesea ca pirați.

ALEGEȚI O ABILITATE SPECIALĂ

Această alegere îți determină abilitățile speciale. Nu contează prea mult la nivelul "aprentice" unde toate sarcinile sunt mai degrabă ușoare; totuși la nivele mai dificile vei dori să fi experimentat în ceea ce-ți dă cel mai mult bătaie de cap.

1. Fencing - ești bine antrenat și ai reflexe rapide în

côrăbiei tale vor lovi mai bine ținta.

4. Wit and Charm - chipul tău izbitor de frumos și limba ta pricepută te vor face popular printre orașeni (și femei!).

5. Medicine - ești antrenat în cele mai noi tehnici din arta vindecării. Astfel vei rămâne sănătos mai mult timp și vei suferi mai puțin din cauza rănilor. Ca rezultat, cariera ta de pirat activ poate fi mai îndelungată.

CODURI

1) MONTALBAN - craniu cu coroană de flori pe cap, sabie lungă dedesubt

2) DELGADO - colonist cu schelet

(ținându-se de mână

3) DE SILVA - trei craniuri cu oase încrucișate dedesubt

4) FIELDING - pasăre ciudată, braț cu un cuțit în mână, craniu suprapus pe oase încrucișate

5) VASQUEZ - colonist călcând pe două craniuri, inscripție "ABH AMH"

6) LA MANCHA - schelet cu o sulita în mâna stângă îndreptată spre o inimă

7) THATCHER - schelet cu brațele coborâte

8) CULLIFORD - craniu văzut din profil, inimă ruptă în două bucăți, semilună

9) MOODYFORD - craniu suprapus pe oase încrucișate

10) HOLCROFT - craniu cu oase încrucișate dedesubt

11) LE CROZAT - craniu cu sabie încrucișată dedesubt

12) GALOISE - craniu văzut de sus cu un os dedesubt

13) RAYNALE - craniu suprapus pe oase încrucișate deasupra unei clepsidre

14) DE COLIGNY - craniu văzut din profil purtând cercei în ureche cu oase încrucișate dedesubt

15) RUYTERS - craniu cu un os dedesubt, inimă în stânga sa, semn ciudat în dreapta

16) TROMPER - braț cu sabie lăta în mână

17) CARRIERE - craniu înconjurat de oase cu sabie dedesubt

18) VAAN RYHN - craniu cu pălărie pe cap, dedesubt un os încrucișat cu o sabie

19) DE VRANCK - craniu cu oase încrucișate dedesubt, colonist dezbrăcat cu o sabie în mâna dreaptă

20) DE GRAFF - craniu cu inimă deasupra și două oase în părți

GF SOFT & SS SOFT

RATING 89%

	18/20
	17/20
	16/20
	20/20

INTERVIU CU Mr. SIMCITY



TOT MAI MULTE LUMI VIRTUALE DE CUCERIT

Un seism zgudue întreg pământul. Torente de apă inundă străzile. Focul se întinde de la bloc la bloc. Este un dezastru de proporții, tipul de calamitate pe care numai fanii jocului **SimCity** ar putea să o lubească.

De când a apărut în 1989, best seller-ul a prezentat milioane de SimMayors încercările prin care trece un primar care vrea să conducă un sistem urban complex. Făcând alegeri bune în selectarea zonei și a bugetului orașul va prospera. Dar jucătorii se află întodeauna la mică distanță de necazuri. "Este un sistem haotic așa cum și societățile în care trăim sunt haotice", afirmă Will Wright, creatorul jocului, acum în vârstă de 34 ani. "Nu poți prevedea ce o să se întâmple"

Neprevăzutul este o temă din însăși viața lui Wright. Deși **SimCity** a luat naștere în mod natural din pasiunea sale din copilărie, conexiunea devine clară doar privind retrospectiv. De mic copil

Wright petrecea ore întregi construind modele și jucând "board games". Mai târziu a trecut la roboți. Prima dată când a cunoscut un computer a fost cu ocazia unor cursuri de programare organizate de colegiul unde învăța.

"Uram aceste cursuri", spune el. În locul lor a studiat arhitectura, ingineria mecanică și aviația la trei școli diferite fără a obține vreodată o diplomă.

În jurul anului 1980, un prieten l-a sfătuit pe Wright să cumpere unul dintre primele computere Apple. De data asta lucrurile au mers bine. Wright era deja captivat de

64. "Era un joc tare tâmpit", spune el, pentru că "singurul scop era să zbori deasupra unor insule și să le bombardezi". Ceea ce îl interesa pe el nu era partea cu bombardarea ci decorul jocului.

A început să lucreze la **SimCity** în 1985. Doi ani mai târziu l-a întâlnit pe impresarul Jeff Braun la o petrecere și s-au hotărât să își întemeieze propria companie, Maxis, pentru a dezvolta jocul. **SimCity** a devenit un hit imediat. Mai mult de două milioane de copii au fost vândute numai în America, și a dat naștere unei întregi familii de SimGames, la realizarea cărora a participat și Wright: **SimEarth** - planeta vie, **SimAnt** - colonia electronică de furnici și **SimLife** - terenul de joacă genetic.

Cel mai nou **SimCity**, numit

lumea, dar Wright nu are de gând să-și părăsească mouse-ul. Chiar înainte ca **SimCity 2000** să apară, el lucra la un joc denumit deocamdată **Project X**. "Va avea un puternic grad de simulare", spune Wright, "și totuși jocul se concentrează puțin mai mult asupra ideii de a fi tu însuși un adevărat designer".

Wright a studiat, în ultima vreme, felul în care oamenii se comportă în fața căsuțelor pentru păpuși și a trenulețelor electrice, pe care el le vede ca pe "medii prin intermediul cărora oamenii își pot exercita propriile talente de designer". "Dacă privești un trenuleț electric, vei vedea că unii oameni sunt interesați mai mult de tren de stânci și de dealuri", spune Wright. "Alții sunt interesați de itinerar, în timp ce alții își petrec tot timpul în sătulețul din centru". Noul proiect va permite jucătorilor să se concentreze asupra diferitelor părți din procesul de design, depinzând de interesul propriu.

Fanii vor trebui să aștepte cel puțin până anul următor, pentru a juca **Project X**.

Între timp Wright lucrează din greu, trezindu-se în jurul orei 10 și petrecând câteva ore la unul dintre cele patru computere din casa lui. Apoi se îndreaptă către birou, nu înainte de a-și lua fiica de opt ani de la școală. După timpul petrecut în familie seara, se reîntoarce la computer până la trei sau patru dimineața, imaginând noi lumi virtuale de cucerit. Pentru Will Wright, încercăturile abia au început.

SS SOFT & GF SOFT



noua lume a jocurilor pe computer. Își amintește ziua când a jucat "chiar primul zbor simulat" și cât a fost de uimit de felul în care jocul era creat: "o mică lume virtuală în interiorul unui computer".

Primul program pe care Wright l-a dezvoltat a fost pentru bătrânul Commodore

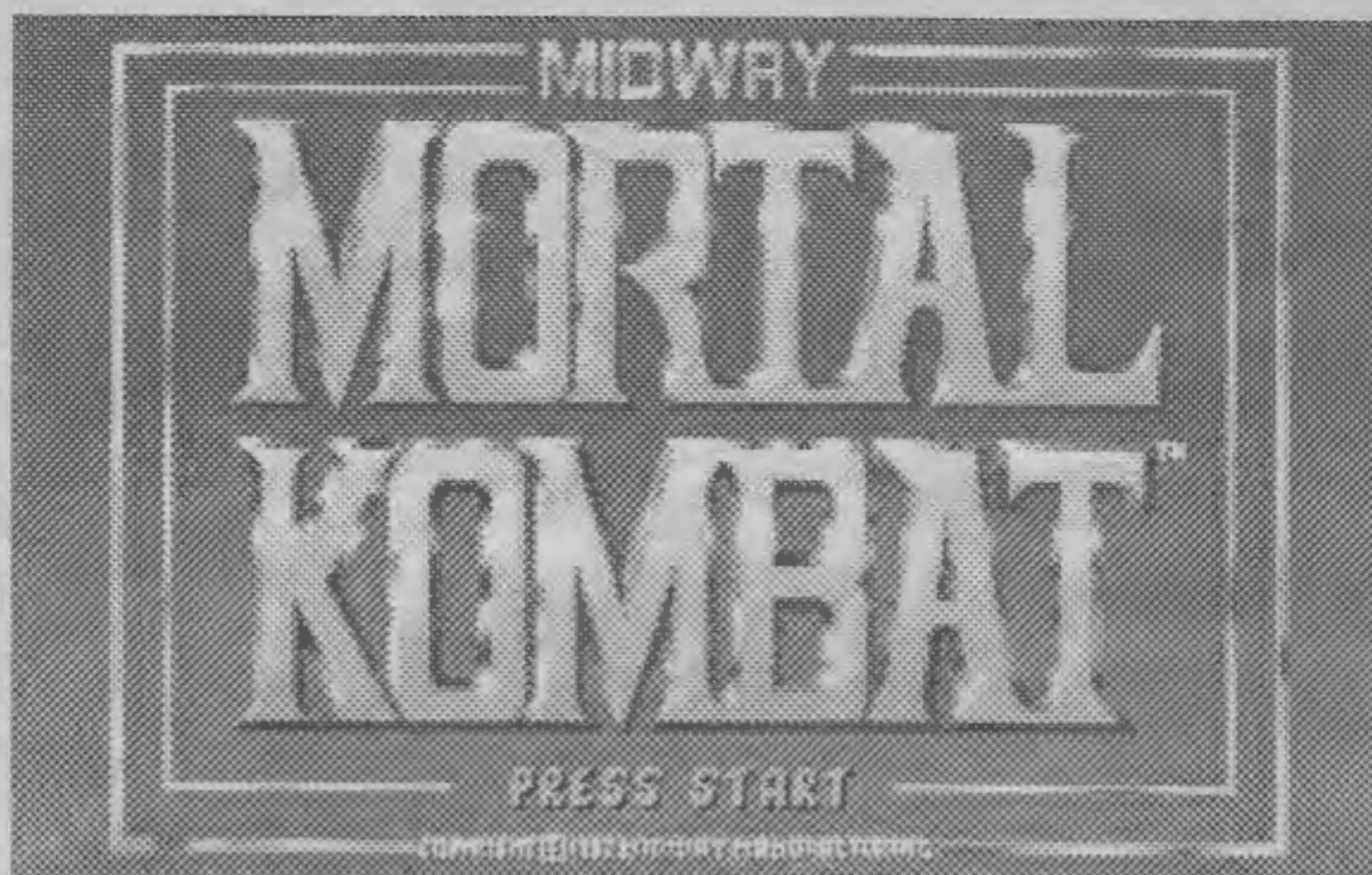
SimCity 2000, scos la sfârșitul anului trecut, dispune de o grafică și un sunet mai perfecționat. Braun este acum președintele firmei Maxis, care își are sediul în Orinda, California; Wright este "game designer" șef. Este o poveste despre un succes apreciat de toată

Atenție !
C u r t e a
imperială a
nemuritorilor invită toți
războinicii de toate
stilurile să participe la
turneul *Mortal Kombat*.
Competiția va avea loc
pe insula fortificată a lui
Shang Tsung, aflată în
centrul Mării Pierdute.
Marele premiu: **PROPRIA
TA SUPRAVIEȚUIRE**. Cam
așa începe ciclul *Mortal
Kombat* care este unul
dintre cele mai reușite
beat'em up-uri relizate
vreodată pe PC. Succesul pe
care l-a avut la public îl
demonstrează și cele patru
versiuni care au fost realizate
numai pentru *Mortal Kombat* I.

SCENARIU

Totul se petrece cu 500 de ani în urmă când Shang Tsung este exilat pe Terra. Cu ajutorul lui Goro, un dragon jumătate uman în vârstă de 2000 de ani, rămas neînfrânt în ultimi 500 de ani, vrea să dezechilibreze ordinea și să condamne astfel planeta la o existență haotică. Preluând controlul Turneului Shao Lin el încearcă să incline balanța ordinii spre haos. Doar șapte războinici reușesc să supraviețuiască luptelor și planul lui Shang Tsung sfârșește într-un mod violent. Astfel există șapte variante de sfârșit pentru *Mortal Kombat* I, una pentru fiecare luptător:

CAGE - După ce îl înfrânge pe Shang Tsung, Jhonny își



realizează apriga sa dorință de îmbogățire. Plin de bani, se întoarce la Hollywood și cumpără *Mortal Kombat* împreună cu numeroasele sale versiuni.

KANO - Kano și organizația sa Black Dragon preia conducerea turneului care

punct de vedere moral.

SCORPION - Omorându-l pe Sub-Zero, Scorpion se răzbună pentru moartea sa cauzată de acesta cu mult timp în urmă. După ce a fost omorât a fost readus la viață pentru a-și putea răzbuna moartea. Din nefericire, Scorpion, chiar dacă



devine, astfel, și mai haotic decât atunci când era stăpânit de Shang Tsung

RAIDEN - Raiden spunea mereu că disprețuiește forța brută a lui Goro și vrăjitoria de doi bani a lui Shang Tsung. El se plictisește de competiția asta mortală și invită alți "Gods" la turneu, provocând, astfel, distrugerea lumii. Gasp!

LIU KANG - După ce îl înfrânge pe Goro și Shang Tsung, el își îndeplinește ceea ce își propusese; să restituie *Mortal Kombat* Tournament proprietarilor săi legitimi: Templul Shao Lin. Acesta este singurul sfârșit corect din

se plimbă prin lumea celor Vii, nu-și mai poate vedea niciodată familia.

SUB-ZERO - După ce îl omoară pe Shang Tsung dispăre în negura din care a venit. Adevăratul său motiv pentru care a participat la turneu a fost să-l asasineze pe Shang Tsung, fiind plătit de unul dintre cei mai puternici dusmani ai acestuia. Cu această recompensă Sub-Zero se poate, în sfârșit, retrage din periculoasa sa meserie.

SONYA - Shang Tsung îi promite libertatea dacă câștigă turneul. Motivul pentru care Sonya participă la turneu este

arestarea lui Kano și capturarea organizației sale criminale Black Dragon de către Forțele Speciale în care este membră.

Pentru mai multe detalii și chiar imagini termină jocul.

DIFERENȚE

În continuare vom prezenta unele diferențe apărute între cele patru versiuni pentru ca astfel, citind articolul, să vă dați seama de ce versiune a lui

Mortal Kombat I dispuneți:

Diferențe apărute între versiunile 1 și 2/3/4

a) Shang Tsung explodează când îl ucizi

b) Goro nu poate fi surprins cu mai multe uppercut-uri la rând

Diferențe apărute între versiunile 2 și 3/4

a) Pumni sus/jos dați în continuu nu îl vor mai opri pe Goro

b) Raiden nu poate fi omorât (fatality) decât de Sonya

c) Reptile nu apare în versiunea 2 spre deosebire de 3/4

LOVITURI DE BAZĂ

Uppercut: Jos + Pumn sus/jos. Pumn sus este mai eficace pentru cei mai mulți dintre luptători.

Dacă îl folosești pe Cage sau Liu Kang, nimeni nu poate sări spre tine din nici o parte dacă ști să folosești Uppercut-ul. E mai puțin ușor pentru Sonya sau Raiden să facă asta și nu poate fi folosită de loc în cazul lui Sub-Zero, Scorpion și Kano.

O cale mai puțin riscantă de a folosi Uppercut-ul este să stai ghemuit în blocaj iar în momentul în care adversarul îți (care sare spre tine) lovește corpul aflat în blocaj, să aplici Uppercut-ul imediat. Dacă faci asta repede și dacă adversarul tău nu te lovește în ultimul moment, Uppercut-ul îl va izbi înainte să aterizeze complet (Cage este perfect pentru

RATING 93%



19/20



18/20



19/20



18/20

treaba asta)

Uppercut-ul mai poate fi folosit și pentru a-ți lovi adversarii care vin spre tine cu

foarte puțin, chiar și atunci când lovești în blocaj.

JumpPunch: Apasă Pumn

târziu, dar nici chiar în ultimul moment; în acest fel eviți să primești un Uppercut înainte de lovitură, și piciorul tău își va atinge ținta chiar dacă adversarul este ghemuit. Desigur, dacă folosești JumpKick repede vei evita eventualele atacuri prin salturi ale adversarului tău indiferent de cât de devreme apasă acesta pe taste.

Sweep: Înapoi + Picior jos. Cu

capabil să replice, în afara de cazul în care joci cu Sonya

Wimpy Kick. Jos + Picior sus/ jos. Această lovitură este singura care va lovi consistent un adversar care stă lângă tine și îți dă în continuu pumni jos (LowPunch). Poate fi folosit și un Uppercut dar este mai recomandabilă această lovitură în cazul în care adversarul da pumni extrem de rapid. Wimpy Kick poate fi folosită și pentru lovirea adversarului aflat în aer, dacă acesta a folosit prea devreme JumpKick sau dacă aplică un JumpPunch. (Sau dacă este Liu-Kang, care nu poate lovi un adversar care este ghemuit fără blocaj prin JumpKick ori JumpPunch)

intenția de a-ți da un Pumn jos, sau pentru a-ți lovi adversarii care tocmai au folosit o lovitură specială aproape de tine și tu ai blocat-o (în special împotriva teleportării lui Scorpion, dacă ești rapid)

Specialty: "capul în figură al lui Kano", "cotul" lui Cage, etc înainte + Pumn sus când ești aproape de adversar. Din păcate nu sunt prea eficace.

HighPunch: Când nu faci nici o Specialty și ești cu picioarele pe pământ în apropierea adversarului, apasă Pumn sus de mai multe ori la rând. Lovitura este extrem de rapidă și foarte eficace. Nu poți lovi un corp ghemuit (aflat sau nu în blocaj), nici să-l arunci pe spate, dar în schimb îl poți lovi în aer dacă sare spre tine, după care ai posibilitatea să-i aplici orice lovitură specială pe care o dorești

LowPunch Când te afli lângă adversar apasă Pumn jos de mai multe ori la rând. Nu îi iei prea multă energie, dar lovitura este la fel de rapidă ca HighPunch și în plus poți lovi corpuri ghemuite și chiar aflate în blocaj (în afara de Sonya). Dacă adversarul nu se retrage (Jos + Înapoi sau Înapoi), îl vei arunca pe spate. Fiecare lovitură este importantă dacă și atinge ținta, energia scade,

sus/jos când sari spre adversar. Nu poți lovi un adversar care s-a ghemuit dar poți evita un Uppercut dacă acesta nu este aplicat corect. Dacă apeși mai devreme în timpul săriturii ai prioritate în fața loviturii adversarului și asta este încă o dovadă a eficacității sale

JumpKick: Apasă Picior sus/

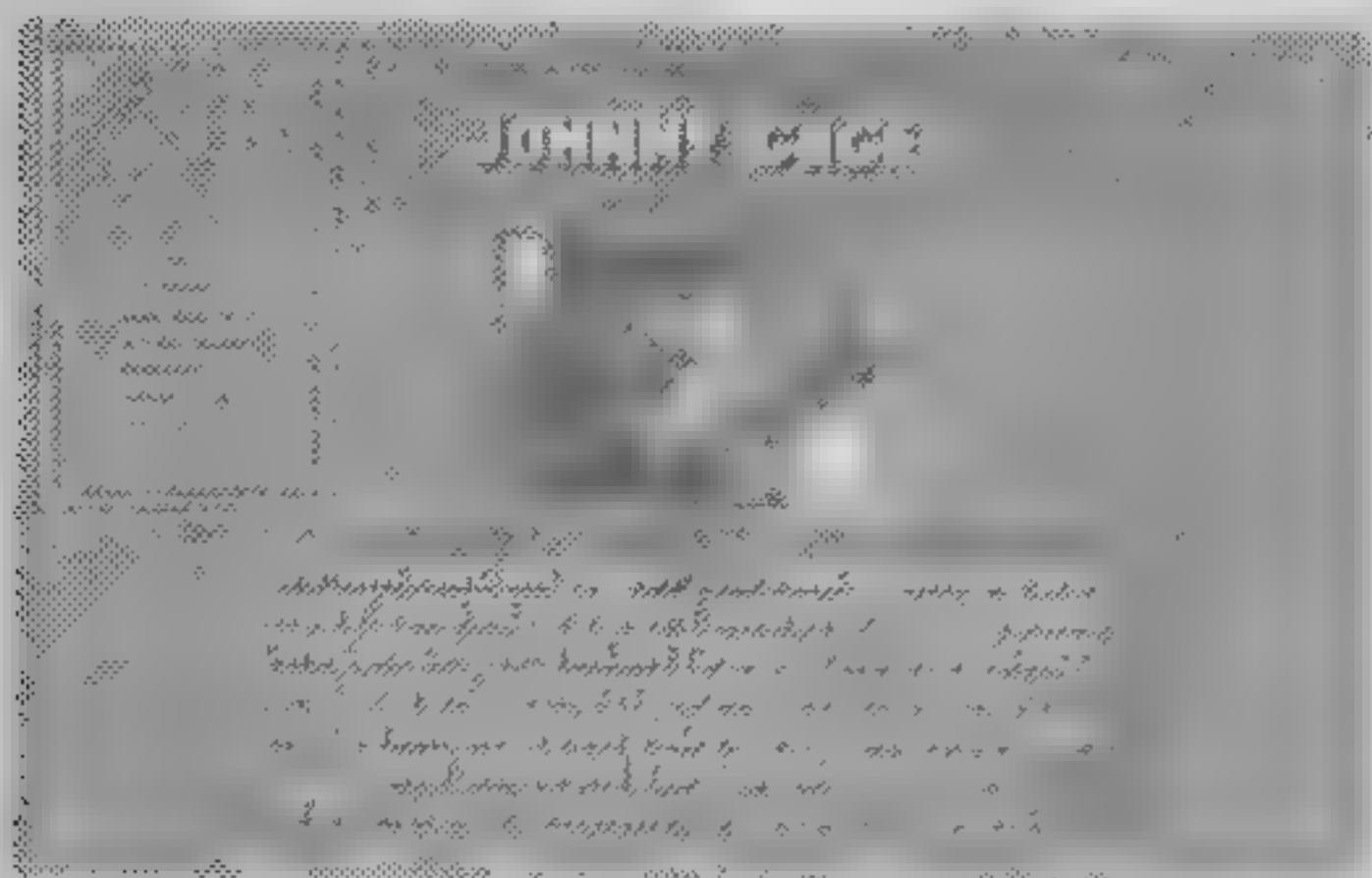
cât ești mai departe de adversar când începi lovitură, cu atât este mai bine, fiind dificil

Knee. Apropie-te de adversar și apasă Înainte + Picior jos sau doar Picior jos

Este foarte folosită împotriva acelor adversari care stau doar ghemuiți fără blocaj, lovitură îi trimite la pământ și îți permite să îi "preiei" în lovitură de pumni (LowPunch)

RoundHouse. Înapoi + Picior sus. Nu e prea eficace, dar poate fi folosită împotriva calculatorului când Uppercut-ul a fost prea des folosit

Kick: Picior sus/jos când nu faci un Sweep, Wimpy Kick, Knee, sau RoundHouse. Poate fi folosită ca o replică pentru Sweep, sau poate fi folosită pentru a lovi adversari aflați în aer, dacă te plasezi perfect

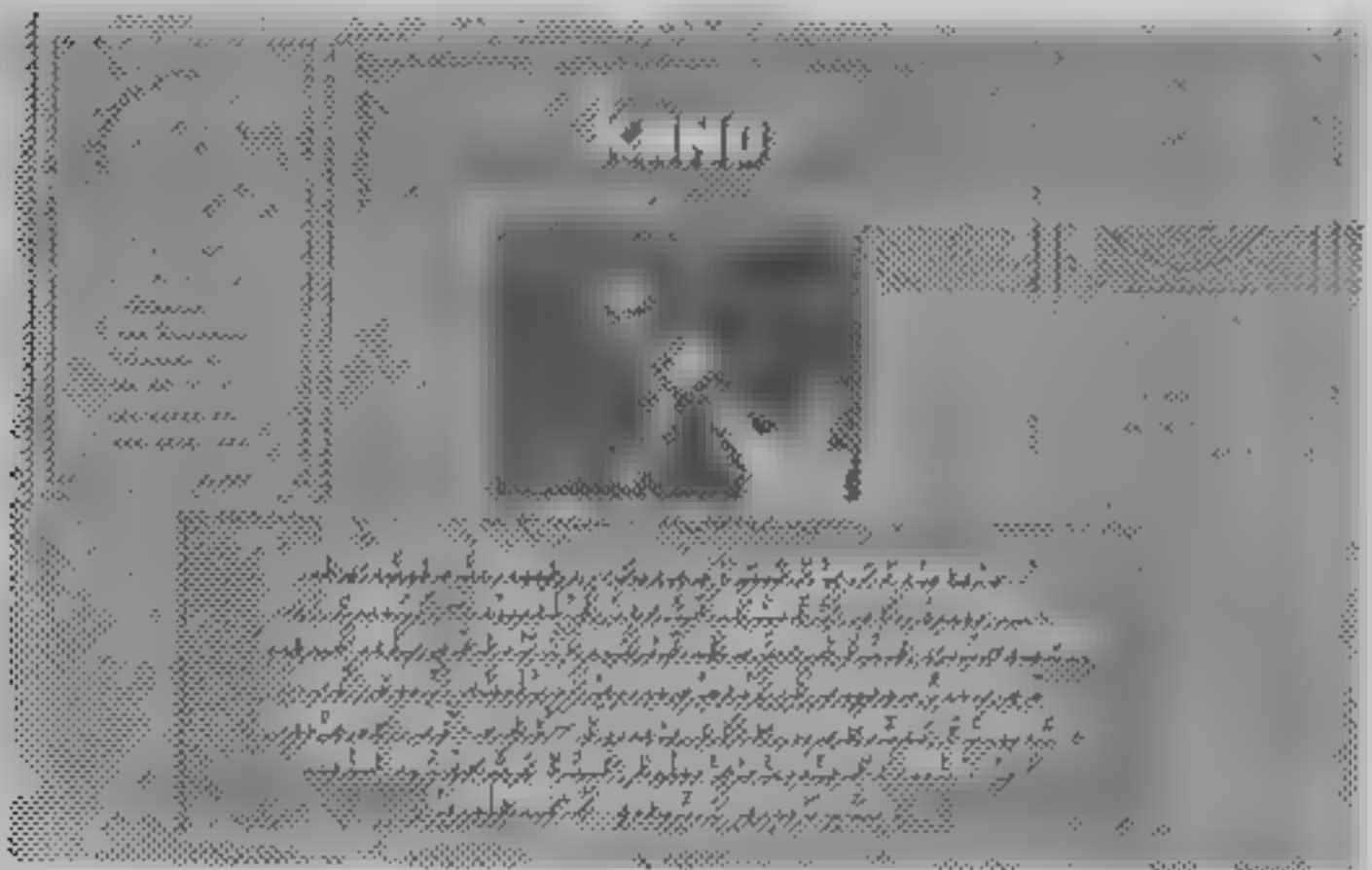


Throw Apropie-te de adversar și apasă Pumn jos. Dacă ești destul de aproape, singurul motiv pentru care nu-l arunci pe spale este că a folosit blocajul corect (Înapoi sau Jos + Înapoi)

LOVITURI SPECIALE INDIVIDUALE

Combițiile speciale pentru Mortal Kombat 1.1 sunt mai ușor de făcut decât combinațiile din versiunile celelalte dar pe toate trebuie să le faci rapid pentru a-ți reuși.

În timp ce ești combinațiile poți bloca + cu și iar + cu "apoi". De exemplu "2xÎnainte - Pumn Sus" ar trebui cît ca "apasa Înainte de doua ori apoi după ce ai dat mîna de pe Înainte apasa imediat Pumn sus". Alt exemplu "Pumn jos + Blocaj" ar trebui cît ca "apasa Pumn jos și Blocaj în același timp".



CAGE

VICTORY POSE Mîinile încrucișate în fața lui, își pune ochelarii de soare

FATALITY SCENE Zboară capul adversarului de pe umeri cu un uppercut puternic

GREEN BOLT: Înapoi - Înainte - Pumn jos

SLIDE KICK: Înapoi - Înainte - Picior jos

NUT CRUNCH Blocaj + Pumn jos

BALL BRAKER Pumn jos + Picior jos + Blocaj + Jos

FATALITY: 3xÎnainte - Pumn sus

(trebuie să fi apropiat de adversar)

KANO

VICTORY POSE: Mîini pe șolduri după un strigăt animalic

FATALITY SCENE: Scoate inima adversarului și o ridică în sus

ENERGY AXE: Blocaj + (Înapoi - Înainte)

BODY BALL: Înainte - Jos - Înapoi - Sus

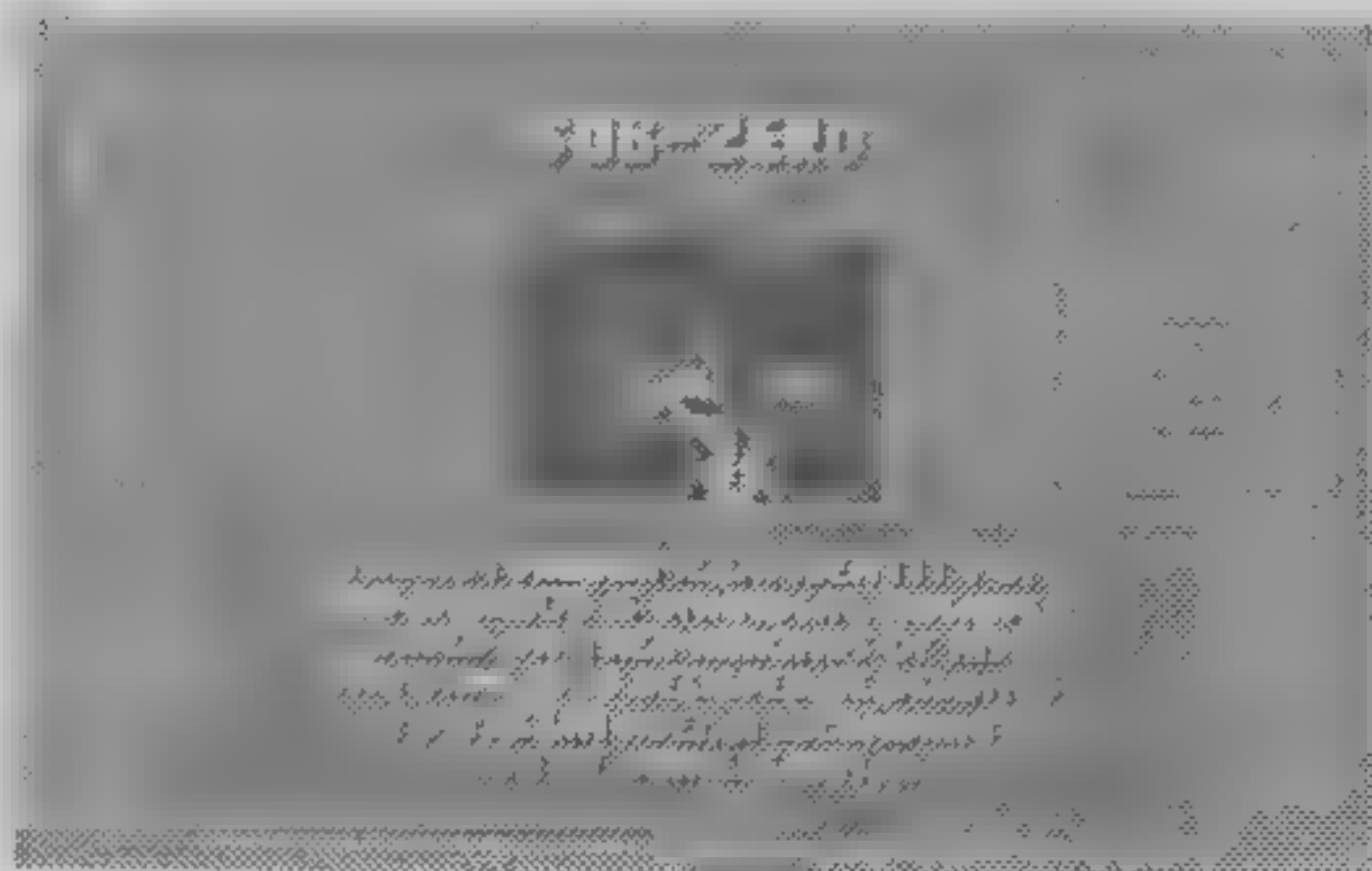
(dacă faci asta în timp ce ții apăsat Blocajul te vei învîrți fără să te miști,

HEAD: Picior jos + Pumn jos + Blocaj

(trebuie să fi apropiat de adversar)

FATALITY: Înapoi - Jos - Înainte - Pumn jos

(trebuie să fi apropiat de adversar)



SUB ZERO

VICTORY POSE O mîna ridicată în semn de triumf

FATALITY SCENE Smucește capul și coloana vertebrală din trupul adversarului

ICE BALL: Înapoi - Jos - Înainte - Pumn jos

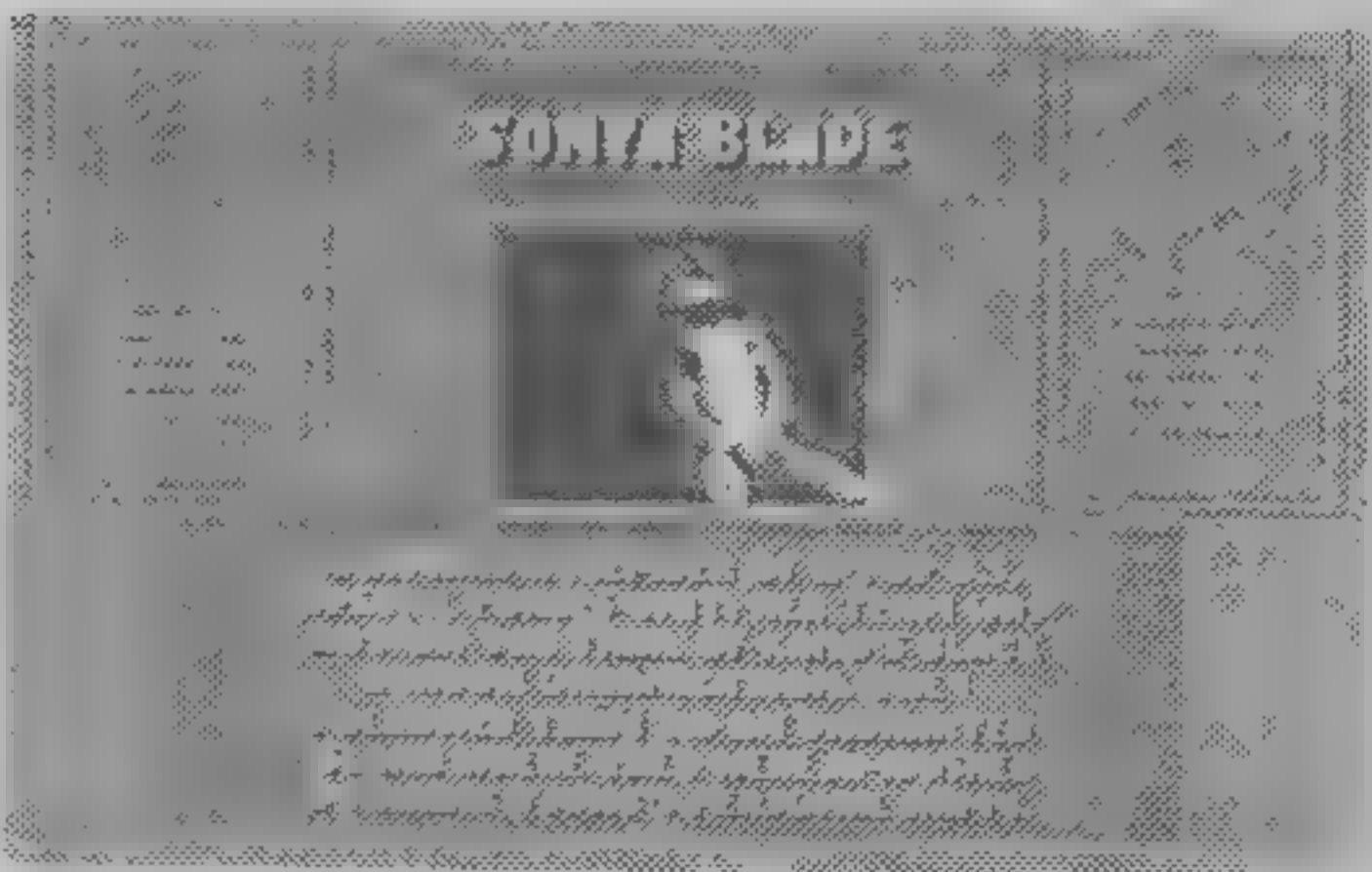
SLIDE: Pumn jos + Picior jos + Blocaj + Înapoi sau Înapoi+ (trei taste apăstate)

FATALITY: Înainte - Jos - Înainte - Pumn sus

(trebuie să fi apropiat de adversar)

SONYA

VICTORY POSE. O figură de gimnastică



FATALITY SCENE: Suflă mingii de foc de pe buze care îl pâjolesc pe adversar

SONIC RINGS: Pumn jos - Înapoi + Pumn jos sau repeta Înapoi + Picior jos

FLYING PUNCH: Înainte - Înapoi - Pumn sus

LEG THROW: Ține apăsată trei taste. Nu poate fi blocată dacă te afli cât mai departe de adversar

FATALITY: 2xÎnapoi - 2xÎnainte - Blocaj

(trebuie să fi apropiat de adversar)

RAIDEN

VICTORY POSE: Absoarbe trăznete cu mâinile ridicate în sus

FATALITY SCENE: Electrocutază capul adversarului



spargându-l în mai multe bucăți

LIGHTING BOLT: Înapoi - Jos - Înainte - Pumn jos

BODY LAUNCH: 2xÎnapoi - Înainte

TELEPORT: Jos - Sus

FATALITY: 2xÎnainte - 3xÎnapoi - Pumn sus

(trebuie să fi apropiat de adversar)

LIU KANG

VICTORY POSE: Mâini împreunate în adâncă contemplație

FATALITY SCENE: Supersalt, dublă lovitură de picior, uppercut puternic

RED BOLT: 2xÎnainte - Pumn Sus



FLYING KICK: 2xÎnainte - Picior Sus

FATALITY: Înainte - Jos - Înapoi - Sus

(trebuie să fi apropiat de adversar)

SCORPION

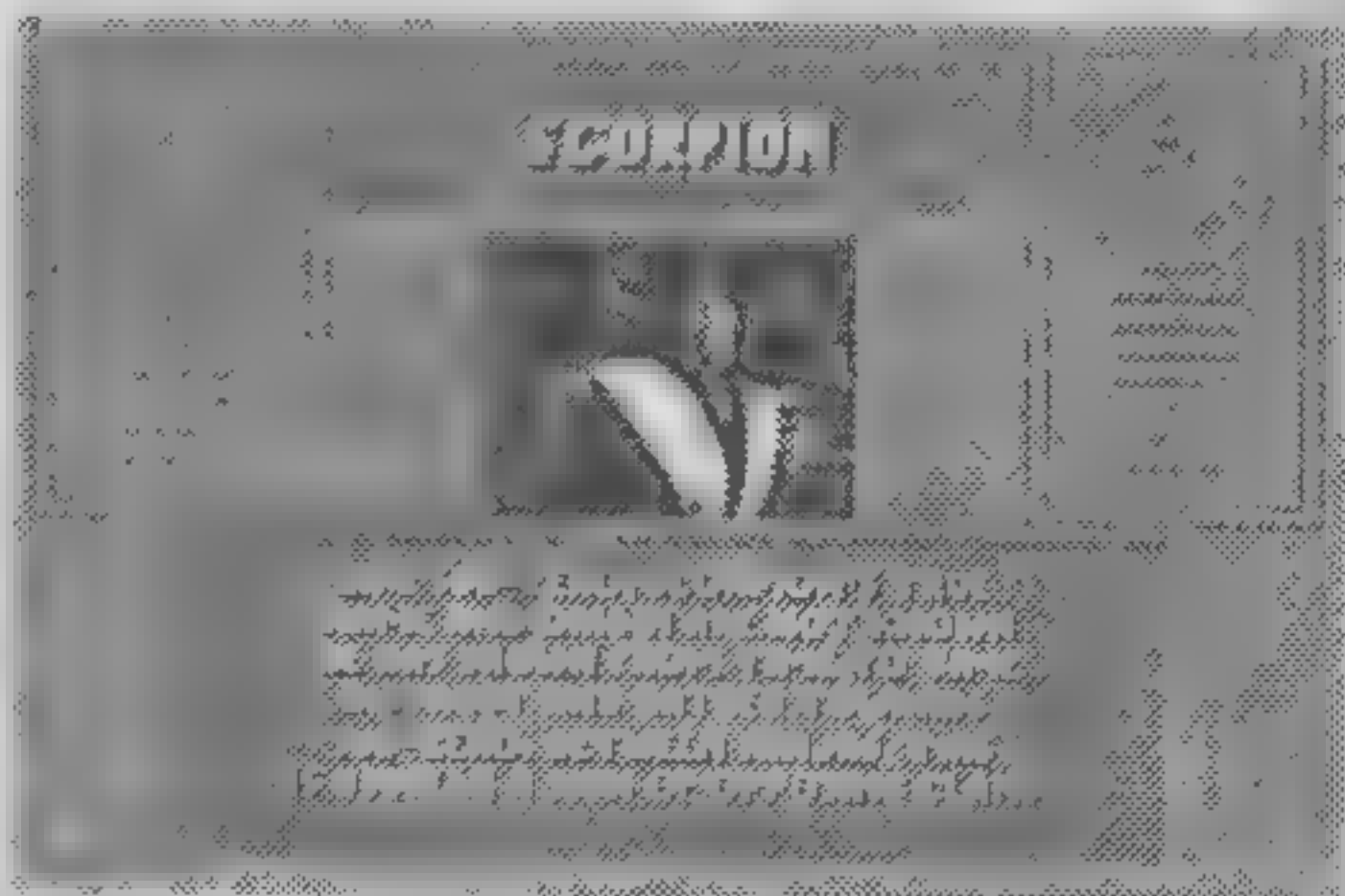
VICTORY POSE: O mână ridicată în semn de triumf

FATALITY SCENE: Arde adversarul cu suflul de foc după ce își scoate masca de pe craniu

HARPOON: 2xÎnapoi - Pumn jos

TELEPORT: Înainte - Jos - Înapoi - Pumn sus

FATALITY: Blocaj + (2xSus) sau Sus Sus în timp ce sar, distanța dintre tine și adversar trebuie să fie cam cât



doua sprite-uri)

! În **HOBBYTE'S** nr 3, pentru cei care vor să termine **MORTAL KOMBAT 1** pe orice nivel de dificultate voi prezenta tehnica de luptă care trebuie aplicată pentru a-l înfrânge pe fiecare luptător în parte, inclusiv pe Shang Tsung și pe acoliții săi. Gorol!!! În plus un articol întreg despre **MORTAL KOMBAT 2!!!**

GF SOFT



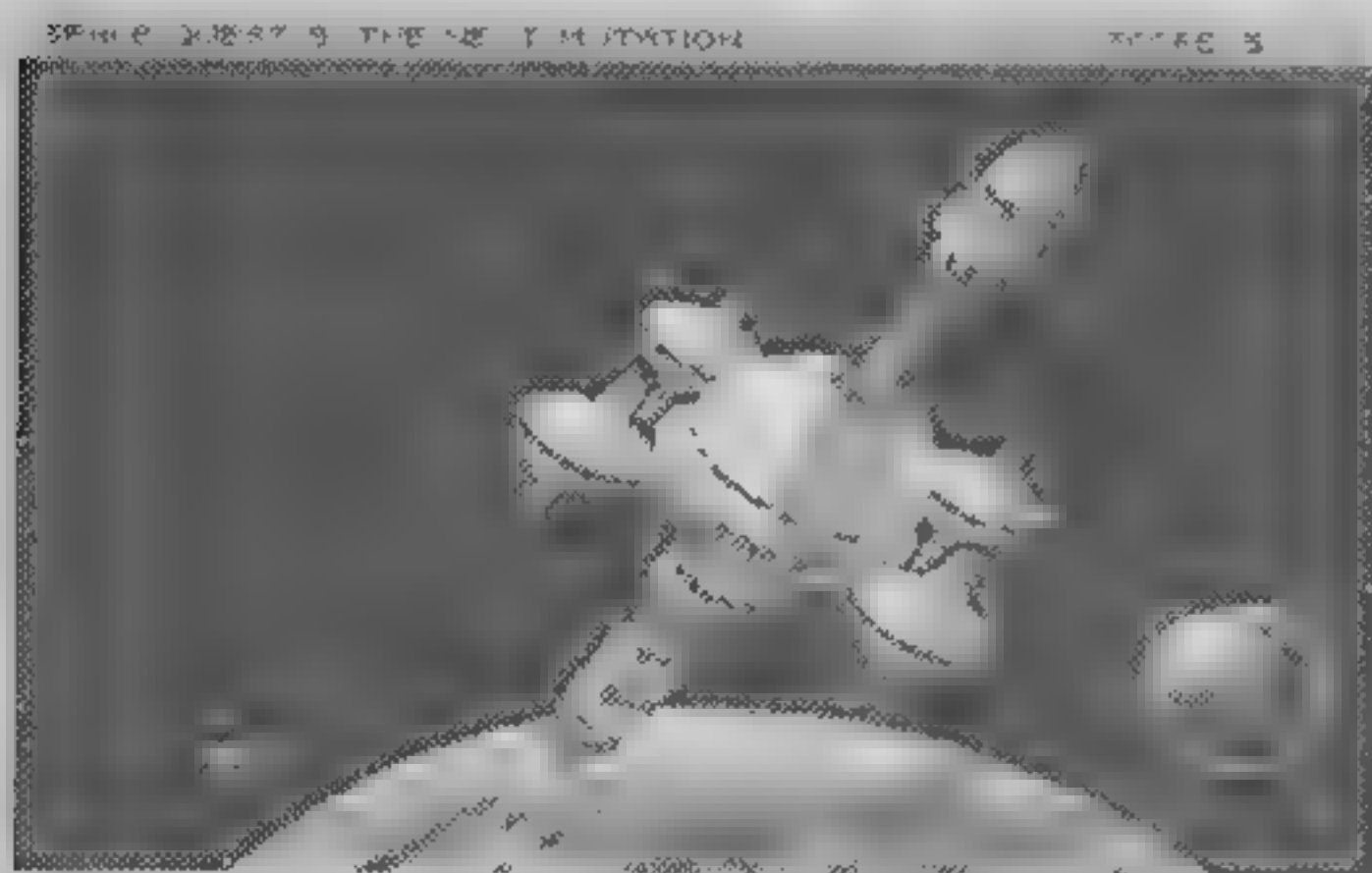
Iată că firma Sierra nu se încheie, ca orice elev dezminte. Un nou joc din seria Space Quest, cu nimic mai prejos decât celelalte! Rulează

Beatrice Wankmeister, care îți amintește de cineva pe care l-ai întâlnit în lunga ta caneră de gunoier (SQ4). Evenimentele sunt în favoarea ta, și te trezești căpitan de navă. Dar nu orice fel de navă, ci una care colectează gunoarele prin spațiu (din nou...), cu care vei avea câteva aventuri cu adevărat fantastice. După ce te familiarizezi cu echipajul, compus la început din doar 3 persoane, te pîmbi prin navă și iei toate obiectele pe care le poți lua: câteva scule din trusa lui Cliffy, masca și rezervorul de oxigen din "EVA Pod Bay" și... cam atât. După ce chemi StarCon și primești ordine,

53284 - Thrakus
41666 - Genetix
81100 - Gingivitis

Pe harta galaxiei din pachetul original erau trecute încă câteva coduri, dar acestea sunt singurele care îți trebuie. Deci...

Pornești spre Gangulans și colectezi gunoiul ("Activate RRS" din meniul comenzilor către Droole), dar vei observa că ai prins și o ciudată formă de viață, ceva în genul unui păianjen sau scorpion. Deschizi sacul și creatura îți sare pe față. Te pîmbi prin zonă până când Cliffy îți spune că micul monstru a fost văzut în laborator. Intri acolo, te



chiar și pe EGA (16 culori), dar nu merită jucat decât pe VGA (256 culori) cu Sound Blaster (dacă ai...). De la început, se pare că ai... evoluat. Te vezi (în locul obșnuitului "janitor", idee care se pare că îi obsedează și în acest joc pe cei de la Sierra...) ca un căpitan de navă cosmică... dar era numai o misiune de simulare la Academia Spațială StarCon. După ce instructorul te muștră puțin și te dă afară, începe extraordinarul tău quest... La

aptitudini. Răspunzi la cele 10 întrebări (răspunsurile sunt, în ordine, CEEBAAEDAA), iar profesorul, ca să te pedepsească pentru întârziere, te trimite să cureți podeaua Academiei (iar începe...). Intră în debara, iei conurile și aspiratorul, și te duci pe puntea centrală. Pui conurile pe jos (deviază circulația...) și pornești aspiratorul. După ce cureți TOATĂ zona galbenă acoperită cu praf (contra timp) vine profesorul, însoțit de "domnișoara ambasador"



pleci spre prima planetă Călătoria interplanetară decurge cam așa: îi specificei lui Droole coordonatele, selectezi "Lite Speed", iar când ți se comunica apropierea de destinație, selectezi "Regular Speed" Pentru a te plasa pe orbită trebuie să alegi "Standard Orbit"

Coordonatele planetelor sunt:

71552 - Gangulans
92767 - Peeyu
20011 - Urazgubi
69869 - Space Bar
(adică barul, nu tasta space...)
90210 - Klorox II

ascunzi undeva în stînga și Spike îți sare pe față, din nou. Îl iei, îl pui în containerul roșu din dreapta și pui pastilele anti-acid peste el. Închizi containerul și totul este OK, poți porni spre Peeyu... Acolo vei vedea un mesaj ciudat pe monitor după ce colectezi gunoiul și pleci mai departe, spre Kiz Urazgubi. Aici te așteaptă un android (de fapt o androidă...) care vrea (ce altceva?) să te omoare. Așa că te teleportezi pe planetă (folosești transportorul cu comandă vocală - deci vei



SPACE QUEST 3 THE WINGED TITANS

SCORE 2308



folosi icon-ul cu semnul exclamarii - din laborator). Pe planetă, trebuie să te miști repede. Găsești la un moment dat un peisaj în care un trunchi de copac a căzut deasupra unei ape. În partea din spate a peisajului există o creangă care, dacă stai pe ea, se rupe. O iei, cazi în apă și te întorci în peisajul cu trunchiul de copac. Trebuie să faci toate manevrele astea destul de repede ca androidul să nu te prindă. În partea dreaptă a imaginii se află câteva fructe. Dai cu

acum îi dai capul, i-l dai lui Cliffy și el îți dă un dispozitiv interesant. Sunteți cu toții fenci și mergeți la bar. Te așezi la masă lângă oamenii tăi și vine un negustor care îți dă o mostră de "Space Monkeys" împreună cu cartea lui de vizită. Apoi vine Cpt. Quirkcare, te provoacă la o partidă de "Battle Cruiser", un nou joc realizat de - se putea? - ScumSoft, după de acum celebre jocuri din nu mai puțin celebra serie "Astro Chicken" (pentru cei care au jucat SQ3

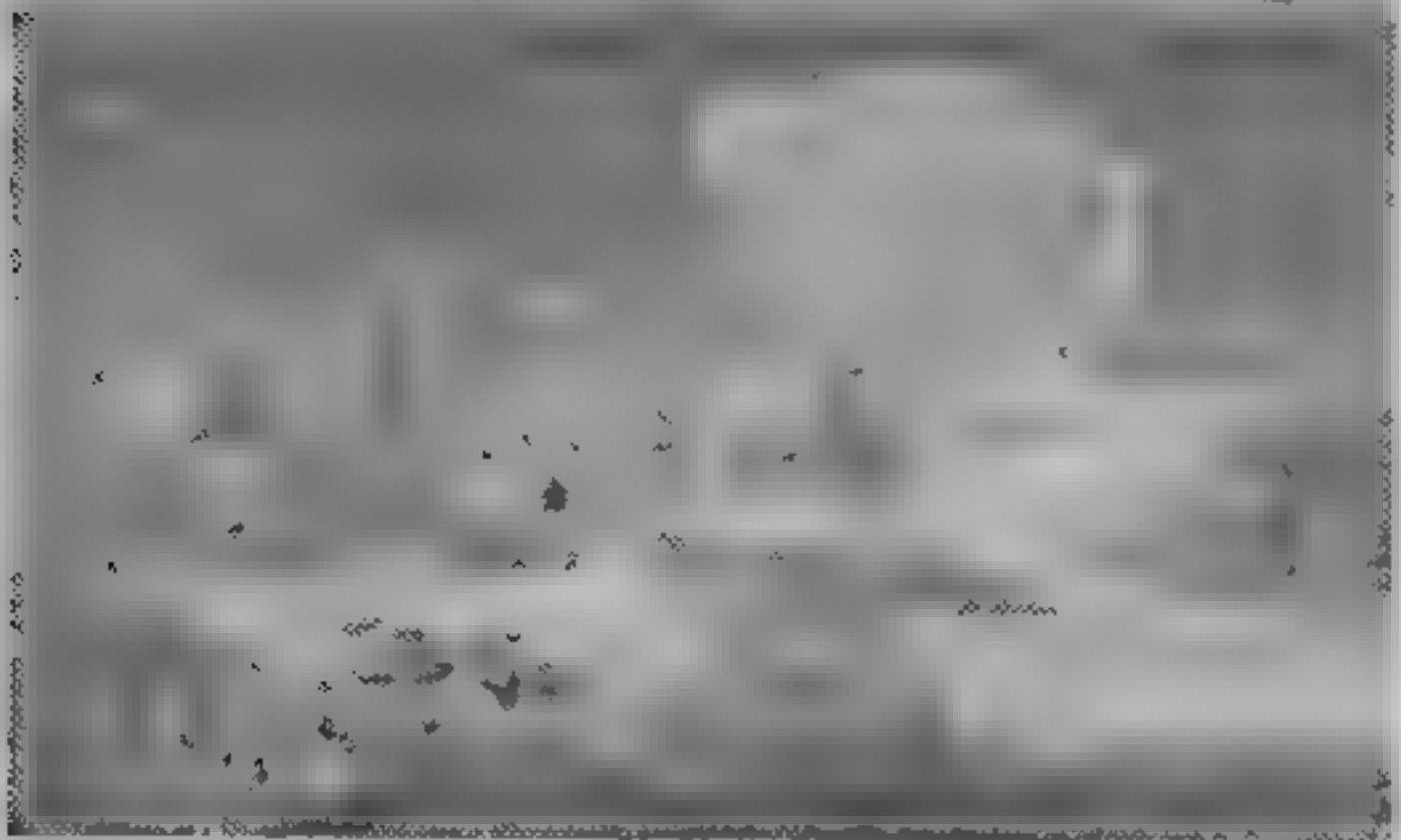
provoci o diversiune - și te duci la închisoare. Asisti la un dialog între gardieni, aceștia pleacă și tu te duci la celula lui Cliffy. Pui animalul pe gratii și o luați cu toții la fugă. Primești un mesaj care spune că trebuie să vă duceți pe planeta Klorox II. Acolo, planeta pare nelocuită, deci tu și Droole vă duceți în inspecție. Găsești - în stânga de la intrare - o canistră cu "supă primordială" fabricată la Genetix, care este de fapt sursa uluitoarelor mutații pe care le vei vedea. Intri în

o capsulă de salvare - din păcate, goală. Iei dinăuntru costumul și începi să te plimbi. Dai peste Beatrice care este urmarit de niște pukoizi. (Așa se numesc oamenii infestați de substanța mutagenă.) Încerci să comunici cu nava (cu ajutorul PCD-ului), iar apoi îi întinzi lui Bea costumul. Ea se ridică și, după câteva secunde interminabile, îți întinde și ea ție o lană de care tu trebuie să te prinzi. Vă teleportați după aceea înapoi pe Eureka. Trebuie să o vindeci pe Bea de



SPACE QUEST 3 THE WINGED TITANS

SCORE 1270



creanga în ele, încep să se balanseze și iei cu mâna o banană. Te duci în stânga, în peisajul cu cascada, sari până lângă bolovan și aștepti ca androidul să intre în peșteră. Te urci lângă bolovan și îl miști cu creanga. Astfel ai distrus dispozitivul de invizibilitate al androidului (!). Te întorci în tabloul cu trunchiul de copac, te duci la mijlocul trunchiului și când vine androidul îi dai banana. Androidul este distrus

și 4). Îl bați repede (tu poți salva situația, el nu poate - fiecare tablă poate fi văzută prin 4 lovituri cu "Probe", la C3, C8, H3 și H8 - și, de fiecare dată când îi distrugi o navă, mai dispui de un "Probe") și vă întoarceți la bar. Aici, doi polițiști îl arestează pe Cliffy, iar tu va trebui să îl salvezi. Revi pe nava ta, iei creatura din container și te întorci. Pui plicul cu "Space Monkeys" în paharul cu băutură de pe masa ta -

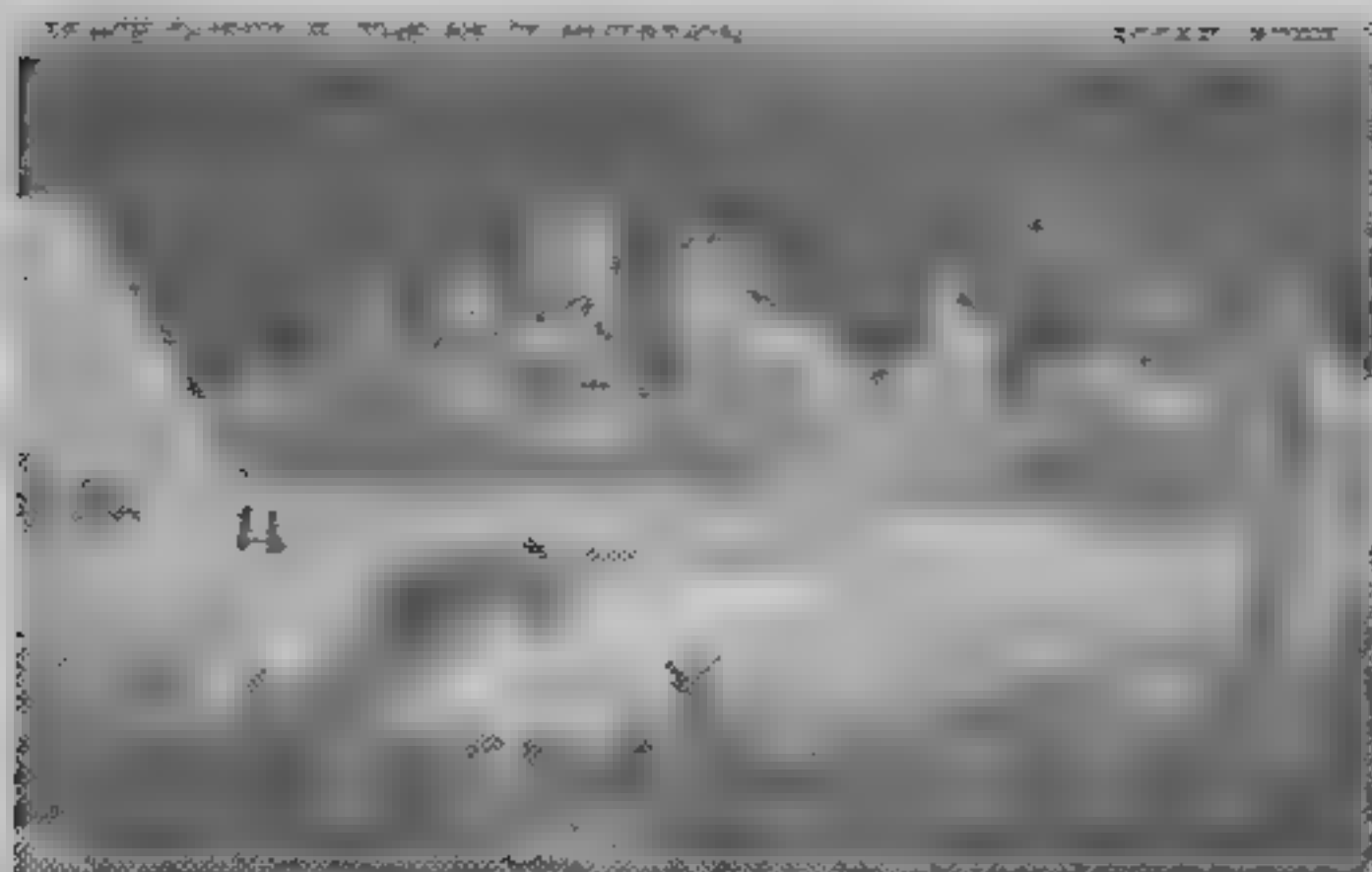
clădire, încerci să pornești calculatorul și te atacă un personaj ciudat. Trebuie doar să te ferești de scuipatul lui până vine Droole să te salveze. Vei găsi pe jos o hârtie pe care este scris un cod de acces; îl introduci în calculator, citești jurnalul și vă întoarceți pe Eureka. De acolo mergeți pe Thrakus, de unde ați primit un semnal de S O S. Atmosfera este irespirabilă, de aceea va trebui să îți pui masca. Găsești

boala incurabilă generată de supă primordială. Pe moment nu ai nici o idee, deci o îngheți în camera criogenică (10 secunde FREEZE). Pe aici pe undeva - nu mai ții minte exact unde - Cliffy iese în spațiu să repare câteva mici defecțiuni și se pierde, iar tu trebuie să îl recuperezi cu "EVA Pod". E simplu - nu mai insist. Mergeți apoi pe Genetix, stația orbitală care a produs supă primordială. Dintr-o defecțiune

SPACE QUEST 3 THE WINGED TITANS

SCORE 1298



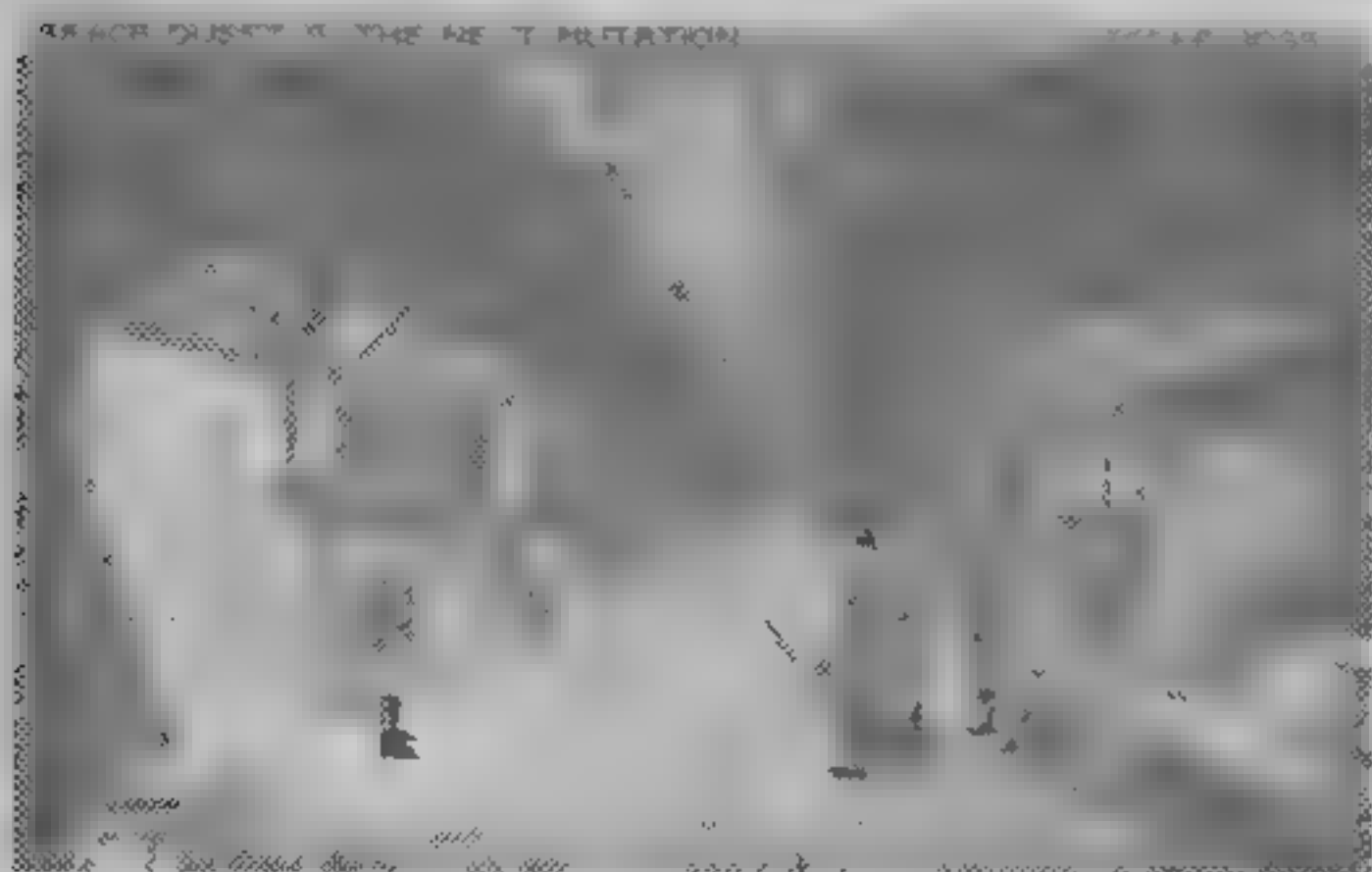


a transportorului, te trezești transformat în muscă, dar aceasta te ajută foarte mult. În stânga, treci prin încuietoarea electronică și notezi găurile cartei (sunt 9 raze de lumină, iar la trecerea prin 4 dintre acestea un mecanism este acționat - deci cartela de acces trebuie să aibă găuri în celelalte 5 poziții). Pornești apoi computerul și citești tot ce scrie pe ecran, selectezi toate opțiunile posibile - iei câteva

negustor (în forma 5-ului de pe un zar) și o introduci în încuietoare. Intră în clădire și ieși tuburile de azot din cazanul din spate, pe care i le dai lui Cliffy apoi te întorci pe navă. Acum ți-a venit o idee despre cum ai putea-o salva pe Bea - de fapt nu ție, ci animalului tău credincios. Trebuie să folosești transportorul astfel ca să reordonezi normal moleculele de ADN din corpul ei. O decongelezi (10 secunde

în care acestea să poată fi deschise. Apoi trebuie să deschizi cele 4 panouri - nu ai decât 16 variante, deci încearcă-le ! Iei dispozitivul și ieși repede afară din nava care va exploda. Nava lui Quirk - Goliath a fost văzută în apropierea planetei Gingivitis, așa că și tu te îndrepti într-acolo. Faci nava invizibilă (meniul comenzilor către Cliffy, acționat de butonul verde

aici patrulează periodic câte un pukoid - nu este deloc recomandabil să te vadă. După ce montezi capacul, ieși pe ușa pe care intra pukoidul și cobori pe grădajul de dedesubt. Te găsești într-un labirint de canale și din când în când găsești intrarea la lift. Începi de la nivelul 8 și trebuie să ajungi la 2. Te descurci și singur - doar nu vrei aici harta la toate cele 7 nivele ! Apeși pe butonul care



puncte . . și apoi ieși din clădire. Treci pe deasupra lacului, astfel ca broasca să sară pe dispozitivul de comunicație. Vorbești cu Flo, apoi cu Cliffy care se află pe planetă. Îi spui unde se află restul corpului tău (în lada de gunoi - se pare că Sierra are o obsesie cu gunoiul. .) și el te asamblează la loc. Androida (devenită acum savantul navei) ți va găsi aparatul de comunicație și ți-l va înapoi. Cu cleștele, faci acum 5 găuri în cartea de vizită de la

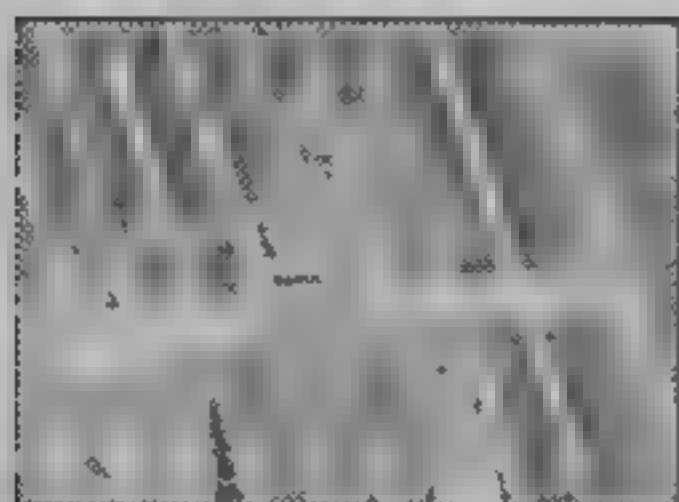
DEFROST) și vorbești cu Cliffy. După aceea, o pui la loc în camera criogenică, de data aceasta fără să o mai îngheți. Discuți cu androida, care îți spune că ar fi recomandabil să iei dispozitivul de invizibilitate de pe fosta ei navă. Te întorci așadar pe Kiz Urazgubi, folosești dispozitivul primit de la Cliffy în schimbul capului androidei și vei putea intra în navă. Aici există un panou pe care trebuie să îl deschizi. Încuietoarea are două latch-uri găsești o combinație a roțelor

închis de lângă degelul tău). Te duci în laborator și Cliffy îți va arăta o hartă exterioară a navei, iar tu va trebui să ajungi cu EVA Pod acolo unde Cliffy spune că s-a înregistrat activitatea pukoidă minimă lei un nou tub cu oxigen, pomești EVA Pod și ajungi în zona respectivă - este exact în spatele motoarelor, o porțiune foarte mică. Tai peretele cu laserul din trusa de scule și vei ajunge într-o cameră unde va trebui să pui capacul de "warp drive" pe care Bea îl sustrăsese din nava Goliath. Atenție că pe

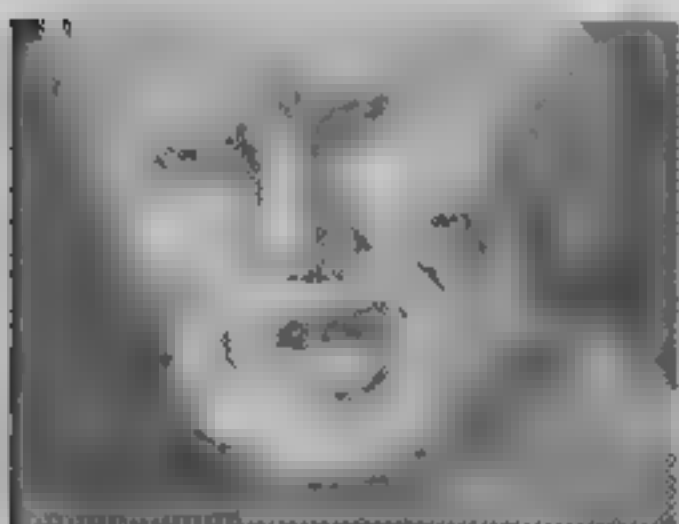
dezactivează scuturile navei, Quirk te prinde . . dar, ca de obicei, apare ceva neașteptat care să te salveze - de data aceasta este WD40, androida. Cliffy a modificat transportorul navei pentru a separa substanța pukoidă de echipaj, dar tu trebuie să-i dai de știre când toți membri acestuia se află pe platforma transportorului.

Ceea ce și faci - dar unde-i cpt. Quirk ? Acesta a pomit cu o racheă spre norul de substanță și reușește să pătrundă înăuntru





Acest nor încearcă să distrugă nava, așa că tu te întorci pe Eureka, tragi în nor - din păcate nu poți trage cât timp nava este invizibilă - și norul se îndreaptă spre Eureka. Activezi sistemul de colectare a gunoaielor - și grabește-te ! O pui pe Flo să părăsească nava, activezi sistemul de autodistrugere - butonul din dreapta - o scoți pe Bea din camera criogenică, încercați să plecați, dar -



ghinion ! - s-a ars siguranța la transportor. O schimbi, faci un salt peste pukoid, iei și creatura din container, vă teleportați și - GATA ! Sper că, după această călătorie cu sufletul la gură, așteptați cu toții la fel de nerăbdători ca și noi "Space Quest VI" ..

GF SOFT & SS SOFT

RATING 89%

	19/20
	17/20
	17/20
	18/20

DOOM 2 - HELL ON EARTH

DOOM 2 - HELL ON EARTH, continuarea celui mai bine vândut joc shareware al anului trecut

putut concepe, am îmbunătățit enorm grafica și am turat motorul jocului la maxim așa încât totul compatibil cu SOUND BLASTERUL. Va fi realizată și o versiune pe CD-ROM care va cuprinde niște nivele în plus. GT Interactive Software este o casă de soft americană care împreună cu U.S. GOLD va asigura distribuția a celui ce probabil va fi cel mai vândut joc al anului.

În unul din numerele viitoare ale revistei veți putea citi prezentarea continuării lui DOOM 2 : QUAKE - primul joc livrat

a fost lansat pe piață la data de 10 octombrie.

La recentul CES, ID Software a promovat noile sale jocuri la standul lui GT Software. După cum ne explică Jon Romero, șeful designerilor de la ID Software, jocul va porni de unde originalul s-a terminat, cu tine scăpând din catacombele iadului pentru a te întoarce pe pamânt, care este ocupat de alieni. După cum explică Romero, DOOM 2 va fi imens. "Am imaginat 30 de noi nivele, am adăugat 6 din cele mai îngrozitoare creaturi pe care mințile noastre le-au

merge extraordinar de repede. Codul original a fost rescris pentru a îmbunătăți cu peste 50% viteza jocului. Noile personaje includ un schelet capabil să tragă cu mitraliere montate în loc de

cu o cască de Virtual Reality!!!

ROYAL SOFT



m â i n i . Deasemenea un număr de noi arme sunt cuprinse în joc". DOOM 2 va rula binișor pe un 386 cu 4 MB RAM și va fi 100%

RATING 86%

	17/20
	17/20
	18/20
	17/20

ANI-VGA: Un "game-maker"

PARTEA a I-a

Ne propunem în cele ce urmează să prezentăm un instrument deosebit de puternic și la îndemâna tuturor celor care doresc să-și dezvolte propriile aplicații în domeniul jocurilor pe PC.

ANI-VGA este deosebit de performant întrucât, așa cum vom vedea în continuare, preia multe din obligațiile unui programator autor de jocuri concomitent cu faptul că cerințele hardware și software necesare lucrului cu el sunt extrem de modeste.

Distribuit în sistem freeware, ANI-VGA nu este altceva decât o colecție de surse scrise în limbaj TurboPascal ver 6.0 având ca principal scop animarea unor elemente grafice pe care le vom numi de acum încolo "sprites" pe un monitor VGA sub limbaj Pascal. Iată deci și cele două cerințe principale pe care acest "game-maker" le pune utilizatorilor săi:

1. Cunoașterea limbajului TurboPascal ver 6.0

2. Un sistem compatibil IBM-PC (286,386,486) cu monitor VGA color

Să trecem în revistă și ceea ce oferă în schimb ANI-VGA utilizatorului său:

a. Animarea sprite-urilor pe baza unui sistem foarte asemănător celui folosit la realizarea desenelor animate

b. Mișcarea sprite-urilor oriunde pe ecran în pași de mărime dorită

c. Imagine de fundal (background) pentru animație

d. Paletă cu 256 culori atât pentru sprite-uri cât și pentru fundal

e. Subrutine pentru gestionarea coliziunii sprite-urilor pe ecran

f. Gestionarea unui număr maxim de 32767 sprite-uri din care 500 active la un moment dat pe ecran

g. Lucrul în coordonate virtuale (-16000 - +16000) ceea ce permite dezvoltarea unui scenariu de joc foarte larg fără probleme deosebite de programare

h. Subrutine destinate gestionării sunetelor în jocuri

În plus față de facilitățile propriu-zise prezentate mai sus, kit-ul ANI-VGA cuprinde și coduri sursă pentru o serie de utilitare atât de necesare în procesul de

realizare a unor jocuri cu adevărat performante, ca de exemplu:

1. Unit-uri pentru compresie/decompresie a fișierelor de date utilizate

2. Unit destinat dezasamblării fișierelor care conțin "sprite"-uri din cod binar în cod ASCII (recompilabil)

3. Program de captură (grab) grafică utilizabil pentru importul de "sprite"-uri

4. Program propriu de creare a "sprite"-urilor (spritmaker care necesită o cartelă grafică super-VGA pentru utilizarea la întreaga capacitate a performanțelor sale)

5. Program de afișare pe ecran a fișierelor grafice în format PIC (cu care lucrează ANI-VGA); program de conversie a formatului grafic PCX în format grafic PIC

6. Program de creare de biblioteci de "sprite"-uri

7. Utilitar destinat înlăturării efectelor nedorite care apar la utilizarea debugger-ului Turbo-Pascal 6.0 în modul grafic 320x200x256x4

8. Drive-uri pentru mouse, monitor, biblioteci de "sprite"-uri, palete de culori, fonturi

9. Un joc demonstrativ și surse cu exemple pentru toate macro-comenzile dezvoltate de ANI-VGA

Mai sus am punctat numai o mică parte din facilitățile oferite de ANI-VGA dar, așa cum se va vedea, ele sunt mult mai multe.

Cum lucrează ANI-VGA ?

Pachetul de programe ANI-VGA utilizează un pseudo-mod grafic VGA care constă în gestionarea a 4 pagini grafice (numerotate de la 0 la 3) cu o rezoluție de 320 x 200 pixeli în 256 culori.

Paginile 0 și 1 sunt utilizate în procesul de animație a sprite-urilor, pagina 2 este destinată afișării imaginii de fundal (background) iar pagina 3 este utilizată în scopul creării unor imagini de fundal alcătuite din elemente prestabilite ("tiles").

Principiul de baza utilizat de ANI-VGA este deosebit de simplu: se realizează toate operațiile grafice dorite (desenare sprite-uri, linii, pixeli, text etc.) pe o pagină grafică "invizibilă" (care nu este afișată la

display) timp în care pe monitor este afișată o altă pagină, pregătită anterior. Se comută apoi afișarea pe pagina invizibilă, pagina curentă devenind acum invizibilă și gata pentru a fi pregătită în vederea unei noi afișări. Ștergerea unei pagini constă, de fapt, în desenarea peste imaginea afișată a imaginii de fundal păstrată în pagina 2 sau 3.

Acest principiu simplu poate fi transpus în următoarea secvență de pseudo-cod:

REPEAT

- arată pagina 0 utilizatorului
- umple pagina 1 cu conținutul paginii 2
- desenează elementele dorite în pagina 1
- arată pagina 1 utilizatorului
- umple pagina 0 cu conținutul paginii 2
- desenează noile elemente în pagina 0

UNTIL

Marele avantaj pe care îl oferă ANI-VGA este acela că doar în foarte puține situații (la desenarea la nivel de pixel și la crearea de efecte speciale) utilizatorul trebuie să aibă în vedere acest mecanism. În restul cazurilor totul este gestionat de către subrutine specializate.

În ceea ce privește "vederea de ansamblu" a programului, aceasta este construită pe un sistem de axe de coordonate virtuale cu câte 32000 pixeli pe fiecare din cele două dimensiuni (numerotate de la -16000 la +16000). Întrucât monitorul afișează doar o imagine grafică cu dimensiunile de 320 x 200 pixeli rezultă că utilizatorul are la un moment dat pe ecran doar o mică parte din întreaga "lume ANI-VGA" (aceste specificații sunt valabile pentru fiecare din cele 4 pagini de ecran). Lucrul respectiv nu constituie însă un impediment întrucât "game-maker"-ul în discuție nu face nicăieri o deosebire între zona vizibilă și cea invizibilă utilizatorului. De exemplu, prin intermediul unei subrutine specializate, ANI-VGA poate detecta coliziunea a două sprite-uri chiar dacă ele se află în zona invizibilă pentru utilizator.

aker" la îndemâna tuturor

Primul exemplu

Limitările ANI-VGA în dezvoltarea unui joc depind în mod exclusiv de imaginația autorului și de ușurința cu care acesta manevrează elementele limbajului Turbo-Pascal. Din acest motiv nu vom face o prezentare gen documentație a macro-comenzor ANI-VGA ci vom începe cu prezentarea unor exemple realizate de autor încercând și o succintă descriere a lor.

Iată deci sursa primului program realizat pe baza facilităților oferite de "game-maker"-ul în discuție :

```
PROGRAM Exemplu_1;
Uses ANIVGA,Crt,Dos;

CONST
  LoadNumber = 42;
  SpriteName = 'FLOWER.COD';
  Sprite1 = 0;
  Sprite2 = 5;
  Ch : Char = #0;
VAR
  Collide : Boolean;

BEGIN
  f
  LoadSprite(SpriteName,LoadNumber)
  0
  Then
  Begin
    CloseRoutines;
    WriteN('Eroare : '+GetErrorMessage);
    Halt(1);
  End

  InitGraph;

  Color = 66;
  BackgroundLine(0,0,XMAX,0);
  BackgroundLine(XMAX,0,XMAX,YMAX);
  BackgroundLine(XMAX,YMAX,0,YMAX);
  BackgroundLine(0,YMAX,0,0);
  BackgroundOutTextXY(100,70,'HOBBYTE'S
  VĂ PREZINTĂ' );
  SpriteN[Sprite1] := LoadNumber;
  SpriteX[Sprite1] := 0;
  SpriteY[Sprite1] := 0;
  SpriteN[Sprite2] := LoadNumber;
```

```
SpriteX[Sprite2] := XMAX shr 1;
SpriteY[Sprite1] := YMAX shr 1;
Animate;
```

```
REPEAT
  Collide := HitDetect(Sprite1,Sprite2);
  If Collide Then
  Begin
    Sound(1000);
    Delay(5);
    NoSound;
  End;
  If KeyPressed Then
  Begin
    While KeyPressed do Ch :=
    UpCase(ReadKey);
    Case Ch of
      ' I' : DEC(SpriteY[Sprite1]);
      ' J' : DEC(SpriteX[Sprite1]);
      ' K' : INC(SpriteX[Sprite1]);
      ' M' : INC(SpriteY[Sprite1]);
      ' K' : INC(SpriteX[Sprite1]);
      ' E' : DEC(StartVirtualY,10);
      ' S' : DEC(StartVirtualX,10);
      ' D' : INC(StartVirtualX,10);
      ' X' : INC(StartVirtualY,10);
    End;
    If Pos(Ch,' IJKMESDX' ) > 0 Then
    Animate;
  End;
  UNTIL (Ch = ' Q' ) or (Ch = #27);

  CloseRoutines;
END.
```

O primă observație care se impune cu

privire la sursa programului EXEMPLU 1.PAS este aceea că, pentru implementare este nevoie de unit u ANIVGA.TPU. Nu vom da aici sursa acestui unit, ar fi foarte dificil având în vedere că ea are peste 15000 linii de program, dar puteți obține întregul kit ANIVGA dacă ne veți contacta la redacție

Să vedem însă exact ce face programul EXEMPLU_1.

Într-o fereastră de prezentare apare textul de prezentare "HOBBYTE'S VĂ PREZINTĂ" care, în acest exemplu ține loc de fundal. Tot în fundal este poziționat și un "sprite" de forma unei flori (cel din colțul dreapta jos al ecranului). Un al doilea "sprite", identic cu primul, se găsește în colțul din stânga sus al imaginii și el poate fi "mutat" pe ecran (animat) prin intermediul tastelor I, J, K și M (corespunzător direcțiilor de deplasare SUS, STÂNGA, DREAPTA, JOS). În momentul în care între cele două "sprite"-uri are loc o coliziune (cele două imagini se "încalcă") un sunet este generat de către program.

Cu ajutorul tastelor E, S, D, X utilizatorul poate "muta" întreaga scenă de pe ecran pe direcțiile corespunzătoare SUS, STÂNGA, DREAPTA, JOS) ca și cum cu ajutorul unei camere video ar baleia o imagine panoramică (continuare în numărul viitor)

Ing. TORSAN MARIUS

ANUNȚ IMPORTANT !

Game-maker-ul ANI-VGA este un produs freeware. Punem la dispoziția celor interesați kit-ul și documentația de firmă, ocazie cu care lansăm și un nou concurs, de data aceasta pe termen lung. Cine ne va trimite la redacție cel mai bun joc realizat cu ajutorul acestui utilitar, pînă la data de 1 Iunie 1995 va fi premiat din belșug.

Cei interesați pot obține de la sediul firmei noastre disketa cu programul și documentația contra sumei de 3900 lei/buc., + taxele poștale. Bineînțeles cei ce vor dori să își ridice disketa personal nu vor mai avea de achitat nici un fel de taxe poștale.

Kit-ul se livrează pe disketa MAXELL 2HD de 3 1/2", prețul este valabil pentru un curs al dolarului de 1752 lei/USD. (În timp marca disketelor se poate modifica funcție de stocurile existente.)

(continuare din nr. 1)

Întoarce-te la ferma lui Pugney și îndreaptă-te spre grajd la un smoc de fân și aruncă-l. Aprinde un băț de chibrit și dă foc la fân, apoi încălzește-ți mâinile reci la el la termosul din inventar ținându-l sub vacă și mulge-o.

Întoarce-te în Spirit Woods. După ce ai intrat, mergi spre nord, nord, vest, sud, vest. Aici vezi un arcaș orb încercând să vâneze o zâna. Cu prima ocazie invită da-i arcașului termosul cu lapte. Acum el poate să vadă, este puțin stingerit, și după ce se scuză, aruncă arcul și săgețile și șterge-o. Înșfacă tot ce poți. De aici mergi nord de două ori. Poziționează-te cu fața spre vest, aprinde un băț de chibrit și mergi tot spre vest pentru a avea o discuție amicală cu zâna. Fi sigur că folosești fața prietenoasă pentru a obține praful magic. Asta-i tot ce poți să faci în pădure deocamdată, e timpul să mai faci o vizită pe la grajdul lui Pugney. De data asta ia-o spre nord-vest și îndreaptă-te spre Vulture Pits. Având grijă să stai la adăpost, stropește carnea cu praful magic și arunc-o. După ce vulturii au devorat-o și au zburat spre "dreamland" intră cu încredere în groapă și înșfacă gheara (oricum e singurul obiect care poate fi luat).

A trecut ceva timp de când nu ne-am mai văzut prietenii noștri din Old West Shanbar și acum ar fi o ocazie perfectă. Arată-i cartea primarului și obține a doua glumă. Arată-i-o și lui Ms. Peepers. Nu poate să o citească dar îți spune că Rebecca ar putea să te ajute. Mai arată-i și fotografia lui Moodock pentru a învăța o mică super mutare (sau non-mutare, de fapt) în Survivor.

Trebuie să ai această informație pentru sfârșitul jocului.

Întoarce-te în New West Shanbar, mai precis în Whispering Woods. De data asta, mergi pur și simplu

RETURN TO ZORK

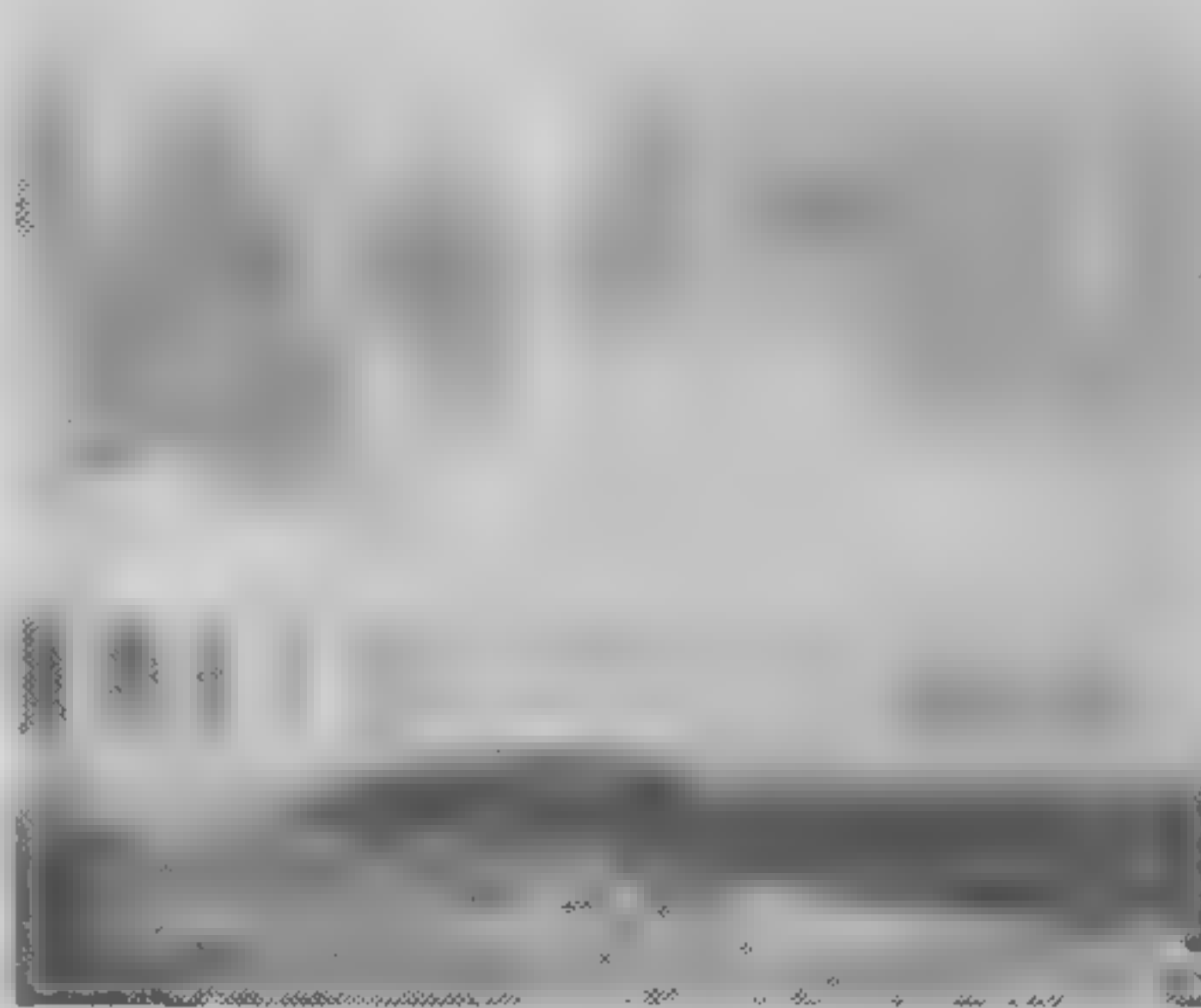
înainte câteva screen-uri, apoi întoarce-te de unde ai venit și continuă să mergi în ciclu până când îți scade vederea. Bea niște lapte din termos. Din păcate nu va fi suficient. Ai nevoie de trei sorbituri și în termos nu mai sunt decât două, cel mult.

Ai ghicit, este timpul să mai mulgi vaca o dată. Poate te întrebați ce o să faci cu morcovii în jocul asta. Hranește vaca cu ei... și desigur, va trebui să-ți încălzești din nou degetelele

de bărci.

Sună la clopoțel de trei ori. După cum te așteptai, scheletul barcagiului apare în prag. Arată-i moneda pe care o ai de la Moodock. TREBUIE doar să i-o arăți! Dacă i-o dai, vei avea probleme (nu prea mari devreme ce ai gheara, dar viața este mai ușoară astfel și în plus, vei avea nevoie de monedă mai târziu pentru altceva).

Când ajungi, ia-o pe drumul spre coliba lui Canuck.



tale fragile pentru delicata operație.

Cu termosul plin, poți să te întorci acum în Whispering Woods (oprește-te la ferma lui Snoot, care e în drum, pentru a mai fura niște morcovi). După ce ai intrat în pădure eliberează lilieci. Drept recunoștință ei îți vor veni în ajutor lăsând o dâră de guano în urmă, pe care va trebui să o urmărești. Adu-ți aminte să iei o bucată din ea. Mergi, deci, după dâră lăsată de lilieci, sorbind lapte din termos când este necesar. Cu puțin noroc vei ajunge la un doc

Folosește sabia ca să deschizi ușa. Sabia se va rupe, dar totul este în regulă. Intră înăuntru la scroll-ul și citește-i-l raței pentru a-i aduce pe Canuck la forma lui inițială.

Arată-i cartea pentru a obține a treia glumă. Întrebă-l despre obiectele din inventar (este foarte informativ), în special de bucățile din disc. Dă un "click" pe sticla din spate, și întreabă-l pe Canuck despre ea. Îți va spune că înăuntru se află o bucată din Flying Disk, și te va ajuta să intri în sticlă pentru a o lua!"

Odată intrat în sticlă, mergi drept înainte spre cameră (chiar în fața camerei poți să urci pentru a citi combinația seifului, dacă vrei) la cârpa, apoi potrivește cilindrii la 9427 și deschide seiful la bucata de disc și metalul ruginit. Închide seiful și întoarce-te de unde ai venit.

Înainte de a merge mai departe la oglinda din inventar. Dacă din întâmplare nu o ai, freacă metalul ruginit cu cârpa pentru a obține o suprafață de reflecție, și păstrează-l în mână.

Trebuie să ai măcar unul dintre cele două obiecte înainte de a ieși din sticlă. După cum probabil ți-ai dat seama, Canuck este posedat din când în când de Morpheus. Imediat ce ieși afară din sticlă, Canuck te va transforma în rață dacă nu reflecti vraja înapoi cu ajutorul oglinzii sau a metalului.

După ce Canuck s-a transformat din nou în rață, ia scroll-ul și dă-i-l să-l mănânce. La scurt timp după aceasta va face un ou. În felul acesta poți să iei scroll-ul cu tine. Cu asta ai terminat segmentul acesta din joc și te poți întoarce la Shanbar sunând de două ori din clopoțelul barcagiului ("two rings return"). Ca și înainte, arată-i barcagiului moneda pentru a putea trece.

Acum este timpul să ai o mică ceartă cu "domnul" fierar. Arată-i sabia, și folosește expresia amenințătoare de câteva ori. El recunoaște că a făcut o mică escrocherie cu sabia (cea pe care ți-o dăduse nu era cea pe care o primise de la tine) și îți dă un "voucher" pentru a-i da lui Ben. Mai fă și lucru ăsta mărunț și vei poseda în sfârșit adevărata sabie a spiridușului (elvish).

Plimbă-te prin împrejurimi până când apare Rebecca și arată-i cartea pentru a obține a patra glumă. Du-te la Cliffs of Depression, ia frânghia și leag-o de copac. Scoate afară "tape recorder-ul", și setează-l pentru cele patru glume.

Făcând asta acum, eviți mai târziu unele încurcături.

Coboară pe frânghie și intră la Comedy Club. Dă drumul la casetofon și lasă fiecare track să meargă până la capăt. După a patra glumă Cliff îți va da o altă bucată din Flying Disk. Planta ta agățătoare este aproape moartă așa că nu pierde timpul în zadar. Urcă înapoi și amintește-ți să iei frânghia cu tine.

Urmează un mic segment care nu ajută prea mult la avansarea acțiunii jocului, dar obții ceva puncte pentru completarea lui. Închiriază o cameră de la Molly. Odată aflat în camera ta, pune rocile de iluminat pe noptieră și stinge lumina. După vis aprinde lumina, ia-ți pietrele înapoi și pleacă.

Du-te undeva într-un loc deschis (de exemplu ruinele). Ține magnetul și folosește-l cu fluierul. Un vultur va apărea și te va căra cu el. Poți să mergi oriunde pe hartă și locul unde vrei să ajungi este farul.

După ce aterizezi, vizitează-l pe proprietar. Dă-i una din rocile de iluminat apoi poartă o mică discuție cu el. Primul lucru pe care îl ai de făcut este să-i arăți bucățile din disc. Următor este că are și el o bucată pe care ți-o dă bucuros. Acum ai cinci bucăți și discul este aproape complet.

Urcă pe scări. Leagă frânghia de balustradă folosind nodul "cow-hitch". Leagă "talon-ul" la capătul frânghiei și arunc-o peste râu. Datorită "talon-ului" ai acum un pod improvizat pe care poți să-l folosești fără frică.

La scutul de la statuia din fața templului. Când o întâlnești pe Femeia Sfântă fi sigur că folosești figura fascinată de mai multe ori, deoarece doar asta o va face să-ți spună totul despre Disc (dacă-i arăți bucățile din Disc nu va avea nici o reacție).

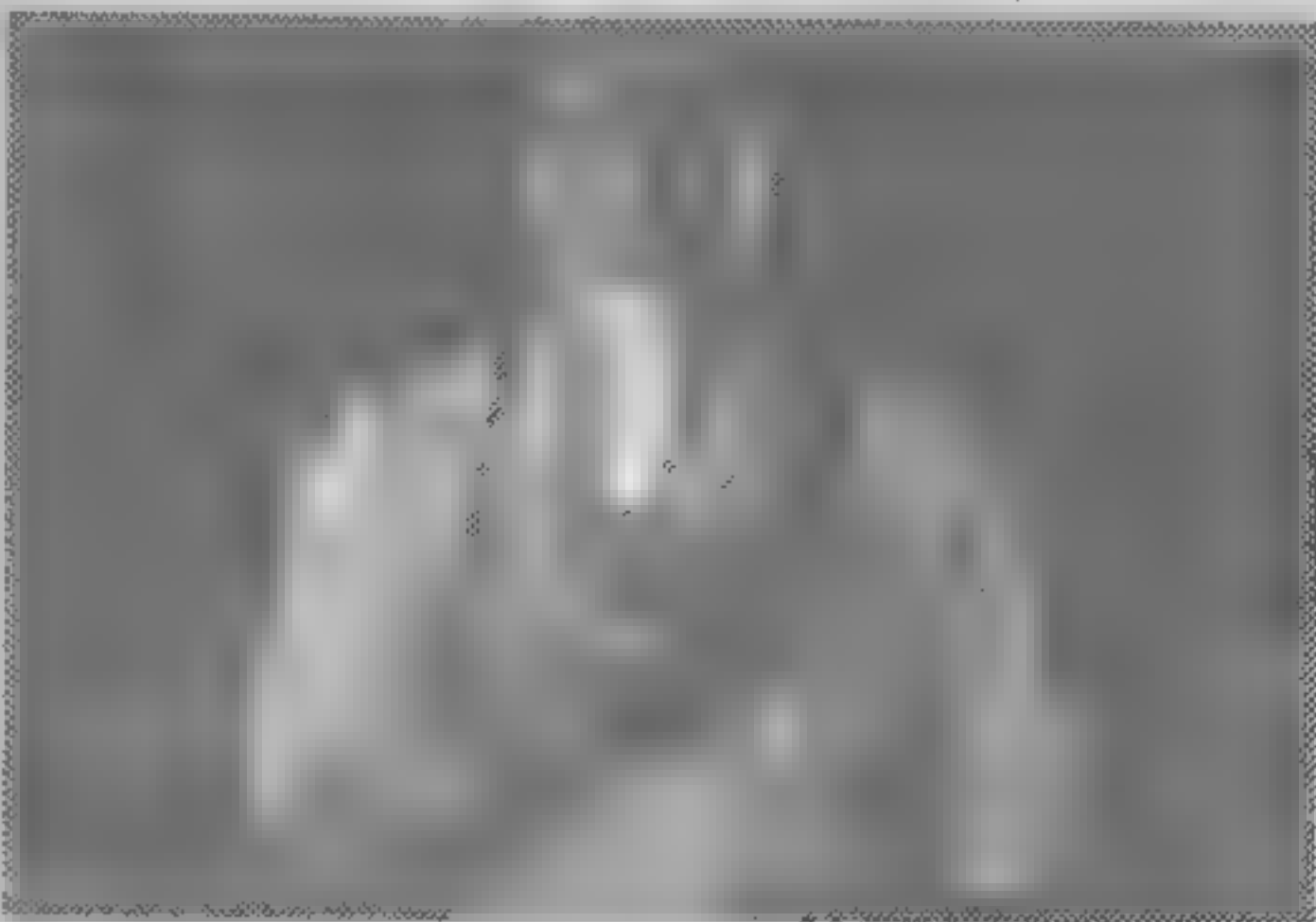
În acest moment al jocului primești un dar neprețuit. Harta ta devine magică și vei putea călători instantaneu în orice loc

de pe ea, dând doar un simplu "click" pe locație (sunt sigur că te întrebați cum o să ajungi din nou în Shanbar).

Dă-i sabia Femeii Sfinte să ți-o binecuvânteze. După ce ieși afară ia-o spre NE (dreapta) de ogradă, spre Mina Piticilor. Unul din pitici îți va da o cască de miner. Folosește-ți harta pentru a ajunge la Troll Cave.

Poartă casca și ține sabia la îndemână. Trebuie să învingi trei Troll Guards înainte de a ajunge la Troll Chief. Dă-i o lovitură în partea stângă primului Troll Guard, una în partea de sus celui de-al doilea, și una în partea de jos celui de-al treilea.

Când ajungi la Troll Chief,



trebuie să folosești de mai multe ori figura amenințătoare în timp ce el vorbește. Dacă, îi arăți sabia doar, nu se spene, și nu va fugi rușinos din fața ta.

Sfârșitul jocului nu este departe, dar mai ai încă de făcut câteva lucruri prin unele locuri, cum ar fi Spirit Forest. Întoarce-te la locul de unde ai luat "fairy dust". De aici mergi spre vest, nord, nord, nord, est de cinci ori, sud, și est din nou. În acest loc trebuie să vezi o grămadă de frunze pe jos.

Atenție, este o capcană. Aruncă ceva în ea pentru a putea trece teafar. (ex. bucată de metal). Odată trecut, mergi est încă o dată și apoi nord spre Hungry Board Memorial. Lovește-l de trei ori cu sabia

pentru a șasea și ultima bucată din Disc.

Mergi spre vest, nord, vest de patru ori, sud, vest, vest, nord, vest, vest. Ar trebui să fi acum în fața pârâjenului. Arată-i colierul și o va șterge repede. Rupe pânza cu sabia. Mergi înainte până la "flood control dam number 3", apoi din nou înainte până în spatele cascadei. Urmărește fiola de argint cu apă, și pune înăuntru bucata de guano. Bautura care te va face invizibil este acum gata.

Folosește harta ca să te întorci la Mina piticilor. Traseul vagonetului de minerit este următorul (îl poți afla de la pitici dacă ești atent): stânga, dreapta, înainte, dreapta, stânga, dreapta, înainte,

la discul din "trencher" și folosește harta să ajungi la Stânci. Mergi în stânga stâncilor, unde drumul este aparent blocat de roci. Te află în fața lui Wall of Illusion. Aruncă Discul. Smash! Asta va rezolva problema și te vei putea apropia de Citadel.

Folosește numai arcul cu săgeți pentru a înlătura mâna și a deschide ușa. Pregătește "tape recorder-ul" cu "track-ul" lui Alexis. la fiola de argint și ține-o la îndemână. Mergi înspre Orc guard. la o înghițitură din fiolă și dă drumul la "tape recorder" pentru a-l speria.

În camera următoare, va trebui să renunți la toate obiectele din inventar. Nu contează, oricum, nu vei mai avea nevoie de ele după asta. Aruncă tot ce poți pe pod până când obții mesajul că poți trece fără nici un risc.

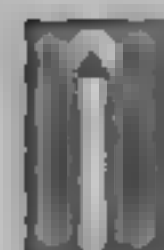
După ce treci podul, îl întâlnești în sfârșit pe Morpheus, și trebuie să joci Survivor cu el (la piesele Trmbyle). În timpul acestui segment din joc, nu mai poți salva sau încărca jocul. Deci în caz că pierzi sau te blochezi, va trebui să ai la îndemână o salvare cât mai recentă. Jocul se aseamănă în mare parte cu ce ai jucat cu Moodock, dar de data asta îl ai în față pe Vrăjitor, și trebuie să fi ceva mai atent cu mutările tale. Folosește des super mutarea învățată, care de fapt te va ajuta să câștigi.

GF SOFT

RATING 82%	
	17/20
	17/20
	14/20
	18/20

SAM & MAX HIT THE ROAD

... ..



In numărul trecut al revistei i-am lăsat pe detectivii noștri în ciudata locuință a lui Dougie - omul cârțița. Acesta nu vrea să coopereze până când nu îi dai o cutie cu bomboane de ciocolată pe care trebuie să o cumperi din unul din cele trei snack-uri. Drept rasplata îți dă o rangă cu care poți să forțezi ușa de la rulota lui Trixie. Doug îți mai povestește și despre unchiul lui care ar putea ști mai multe amănunte despre Bruno și pe care l-ai putea găsi la Biggest Ball Of Twine. Înainte să te duci spre noua locație care ți-a apărut pe hartă, treci pe la rulota lui Trixie, deschide-o cu ajutorul rangii și ia de acolo un costum de haine aflat într-o cutie mare albastră. Pe ușa dulapului găsești un joculeț prin intermediul căruia vei mai primi o locație pe hartă.

Du-te la "Biggest Ball Of Twine" în căsuța mică de la baza ghemului, vorbește cu paznicul și obține un nou loc pe hartă. "WORLD OF FISH".

Urcă cu telecabina în restaurantul de pe uriașul ghem de sfoară, stai de vorbă cu tipul de la masă și ia de la el chera cu două capete. Tot aici, dacă te duci în partea opusă a încăperii, găsești un binoclu. Atașează lentila la binoclu și leagă cele două fire. Acesta devine funcțional și pe ecran se vor succeda o grămadă de imagini pe care poți să le oprești dacă pui indicatorul în poziție verticală.

Direcționarea indicatorului poți să o faci din butoanele

mouse-ului

După ce te plictisești de binoclu du-te la locația "fish" și ia una din cele două galeți cu pește de lângă Fish Feed. Folosește chera luată de la tipul din restaurantul de pe uriașul ghem de sfoară pentru a deșuruba peștele suspendat pe râu. Urcă-te în el și folosește

bucătarul, amândoi veți fi aruncați peste ghemul de sfoară, obținând în schimb o bucată de sfoară.

Du-te la locația aparută în Florida (aligatorul) și stai de vorbă cu paznicul. Ia din coșul din stânga un arc strâmb. Coboară până la râu. Aici îi întâlnești pe CONROY BUMPUS și pe gorila sa. După o scurtă "ceartă" cu aceștia, Max va fi aruncat în mijlocul râului pe o bucată de pământ, într-o cutie.

Înlocuiește găleata cu pești pe care ai luat-o ceva mai înainte, cu găleata plină cu bile de golf.

Lovește crocodilii cu pești și mută stegulețele. Aceștia vor alcătui un drum spre bucata de pământ. La primii doi crocodili, stegulețul trebuie fixat în

aceasta (vortex) și intră prin oglindă într-o cameră cu trei magneți. În funcție de culorile ușilor tale, apasă pe manetele magneților și generează lumina roșie, albastră, galbenă sau combinațiile lor: roșu + albastru (mov), galben + albastru (verde) și roșu + galben (portocaliu). Într-una din cele patru camere îl vei descoperi pe unchiul lui Dougie. Acesta, la fel ca nepotul său nu va coopera până când nu îi aduci ceva. Și vrea să-ți aduci tocmai inelul pierdut în imensul ghem de sfoară.

Mai obții totuși o informație de la el despre un anumit loc numit "FROG ROCK", aflat între un nor de ploaie acidă și o pădure fermecată. Intră prin perdea în camera în care totul pare anormal. Stai de vorbă cu vânzătoarea de la Museum Gift Shop și ia bucata de păr de pe Bert.

Întoarce-te la oricare din cele trei snack-uri și roagă-l pe barman să-ți desfacă borcanul în care este închisă mâna.

Atașează mâna la arcul strâmb și magnetul la mână. Întoarce-te la World Largest Ball Of Twine, în mica încăpăre de la bază, folosește "mașinăria" pe bucata de ghem și recuperează inelul pierdut de unchiul lui Dougie. Urcă cu telecabina la restaurant și uită-te din nou prin binoclu, folosind de data asta informația dată de unchiul lui Dougie (pădurea vrăjita și norul de ploaie acidă) și vei obține o nouă locație "FROG ROCK".

Întoarce-te la Mystery Vortex și dă-i tipului inelul. Drept recompensă acesta îți explică cum să așezi cele trei bucați de păr pe care le posezi, peste Frog Rock și în plus îți mai dă și un săculeț cu pudră magică pe care trebuie să o folosești în același loc. După ce ai pus cele trei bucați de păr și pudră magică peste roca din Frog Rock se face noapte și apare o navă spațială care după ce dispăre lasă în urmă scris pe cer "GO TO BUMPUSVILLE".

Bumpusville este o vilă



iconul "Max" pe pește pentru a-l chema și pe el înăuntru.

Pescarul prinde peștele și elicopterul care venea să fure peștii pentru restaurant vă va duce și pe voi la "The Largest Ball Of Twine". Profită de neatenția bucătarului pentru a ieși din pește și pune-l pe Max să taie firul de la imensul ghem de sfoară. Când apare

mijlocul lor, iar la ultimii doi pe coada lor.

După ce îl eliberezi pe Max acesta îți va da o bucată de păr de maimuță pe care o găsește în cutie. Apare o nouă ușă, sub cutie, lângă țintă, pe care trebuie să o deschizi și să iei un glob. Tocmai ai obținut o nouă locație pe hartă.

Îndreaptă-te imediat spre

muzeu, proprietate personală a lui Conroy Bumpus. Intră în hol, ia o la dreapta și intră în camera unde există o mașină cu o scară pe ea la perna și o carte din raft cu ajutorul arcului strâmb la care atașezi mâna.

În camera de alături dai peste gorila lui Conroy Bumpus, care va sta de vorbă cu tine, dar nu te va lăsa să folosești casca virtuală.

ieși din cameră, urmărește robotul menajer și când prinzi momentul cel mai prielnic deshide-i cutia de comandă în care se află un creier cu cinci cabluri de diferite culori. Conecteză cablul albastru și robotul va fugi într-o cameră din partea stângă a intrării unde pentru o clipă îi vezi pe Trixie și Bruno. Imediat după ce robotul fuge apare în cameră gorila lui Bumpus. Fugi în camera cu casca virtuală pe care poți să o folosești în lipsa gorilei. Pune-ți casca virtuală pe cap, ia-l și pe Max și pătrunde în lumea virtuală. Aici, trage de sabia înfiptă în rocă.

Când apare balaurul omorâ-l și ia-i inima care se transformă într-o cheie când o atingi. Când revii în lumea reală apare din nou gorila care te dă afară din cameră.

Pe unul din pereții vilei există un tablou de care ai nevoie. Caută-l și ia-l cu tine. Intră în ultima cameră a vilei unde Conroy Bumpus cântă împreună cu Bruno și pretenda sa care sunt ținuți prizonieri.

Bumpus fuge repede pe o ușă secretă. Folosește cheia din povestea virtuală. Perechea îndrăgostită nu este prea vorbărească, va dispărea pe aceeași ușă grăbindu-se la o petrecere a maimuțelor.

Ajuns la noua locație care a apărut pe hartă (jungle) întâlnești un Bigfoot, care pentru a te lăsa să intri trebuie

să primească de la tine o pilă pe care o ieși de la un snack atunci când Max vrea la toaletă.

Stai de vorbă cu Evelyn Morrison, tipa de la birou, care îți va da niște broșuri cu autograful ei. Uitându-te pe broșuri mai obții vreo două locații pe harta care s-a cam umplut (dinosaur, museum).

Du-te prima oară la "dinosaur". În partea stângă dai peste un dinosaur "în carne și oase" și peste un mamut gigan-

vântă și pune-o în inventar. Stai de vorbă cu tipa din dovleac și dă-i tabloul luat de la Bumpusville.

Întoarce-te la Bumpusville, intră în cameră cu mașina și schimbă vânăta cu capul de lemn. Întoarce-te la Celebrity Vegetable Museum și vei primi o altă vânăta cu chipul celui din tablou.

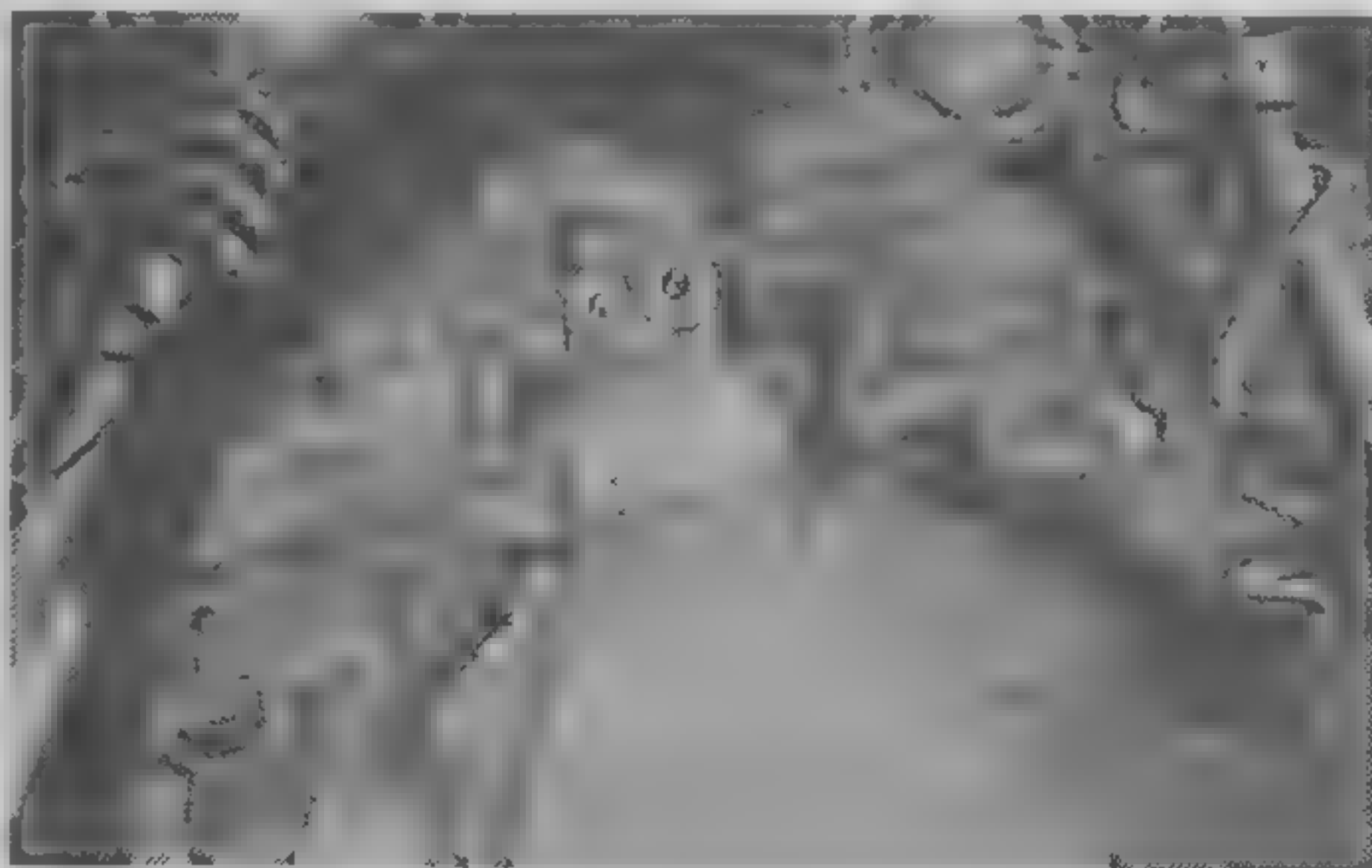
Întoarce-te la Savage Jungle Hotel și construiește-ți din costumul luat din rulota lui Trixie, smoolă, părul de mamut

vitale pe care le are lumea maimuțelor. Dă-i dinte de dinosaur, vânăta cu chipul lui John Muir și perna Bigfoot Chief le va arunca în piscină și vor dispărea ultimele trei coloane.

Mai rămâne doar prima coloană pentru care ai nevoie de globul luat de la Mystery Vortex umplut cu energie. Du-te la restaurantul de pe cruașul ghem de sfoară și roagă-l pe tipul de acolo să-ți strâmbă icepick-ul. Acesta îți va face o coadă în formă de tirbușon. Pune acest tirbușon pe sticlă și după ce scoți dopul atașează-l la glob. Du-te la Mystery Vortex, intră în camera cu perdele și folosește Mini Vortexul. În timp ce te rotești, ia globul cu dop și pune-l peste Mini Vortex. Globul se va încărca cu energie și o mână îi va pune dopul la loc. Întoarce-te în junglă, la Bigfoot Chief și dă-i globul.

După ce dispăre și prima coloană minunea tot nu se produce. Trebuie neapărat să faci o jertfă. Pune-l pe Max să îi aducă din refrigerator pe Conroy Bumpus și pe gorila sa, și să-i sacrifice. That's all. Have a nice adventuring!

GF SOFT



tic. Pune-l pe Max să taie o parte din blana mamutului. Lasă-l pe dinosaur să vorbească până când obosește și rămâne cu gura deschisă, scoate din cutie bucată de sfoară, leag-o de dinosaur și celălalt capăt dă-i-l lui Max care va face rost de un dinte de dinosaur.

Îndreaptă-te spre Trapit Slide, urcă prin Bungee în turnul de sărituri. Îmbracă costumul special în cabină și începe să plonjezi spre groapa cu smoolă.

Acum trebuie să folosești o nouă mașinărie; atașează la arcul stricat paharul pe care îl găsești în fața unuia din cele trei snack-uri.

Plonjează spre groapă cu această mașinărie și vei obține o bucată de smoolă. Cam asta este tot ce poți să faci aici. Du-te și la "museum", culege o

și perucă, un costum de maimuță. Îmbracă-l în ghereta de lângă ușă și intră înăuntru. Ia sticla de pe masa din sala de petreceri. Intră în camera din spate, ia un icepick și folosește-l pe roata de la refrigerator pentru a o deschide.

Când vrei să ieși din cameră te întâlnești din nou cu Conroy Bumpus și gorila sa, care tocmai plecau să rezolve o problemă.

Dezbracă-te de costumul de maimuță și aruncă-l pe jos. După ce te-ai dezbrăcat, Max se așează în spatele ușii de la refrigerator și când cei doi iau costumul și intră în refrigerator să se deghizeze, trebuie să-i închida înăuntru.

Un nou personaj, Bigfoot Chief, vă va conduce către patru coloane aflate pe marginea unei piscine, explicându-vă problemele

RATING 91%

	19/20
	17/20
	18/20
	18/20

SPECTRUM

INTEGRATUL DE SUNET AY-3-8912(SPECTRUM 128K)

Calculatorul SPECTRUM 128K dispune de un integrat specializat de muzică care poate fi folosit în paralel cu microprocesorul.

Dispune de trei canale: A, B, C având în total 16 regiștri, selectarea acestora făcându-se prin utilizarea portului IN/OUT 6553. Pentru citirea sau scrierea valorilor în registrul selectat se folosește portul IN/OUT 49149. Regiștri notați cu R au următoarea semnificație:

R0 - reglarea fină a tonului pe canalul A;
R1 - reglarea grosieră a tonului pe canalul A;
R2 - reglarea fină a tonului pe canalul B;
R3 - reglarea grosieră a tonului pe canalul B;
R4 - reglarea fină a tonului pe canalul C;
R5 - reglarea grosieră a tonului pe canalul C;
Tonul pe un canal este dat de un număr binar de 12 cifre (12bit), cei mai puțin semnificativi, primii 8 sunt păstrați în registrul cu număr par, iar cei mai semnificativi, ultimii 4 în registrul impar.

Există 4096 de valori pentru ton. Frecvența dintre 2 valori este de 110,83 KHz (frecvența de ceas 1,7734 MHz divizată cu 16), acoperind o gamă de frecvențe între 27 Hz și 110 KHz.
R6 - controlează generatorul de zgomot (numai biți D4 - D0)

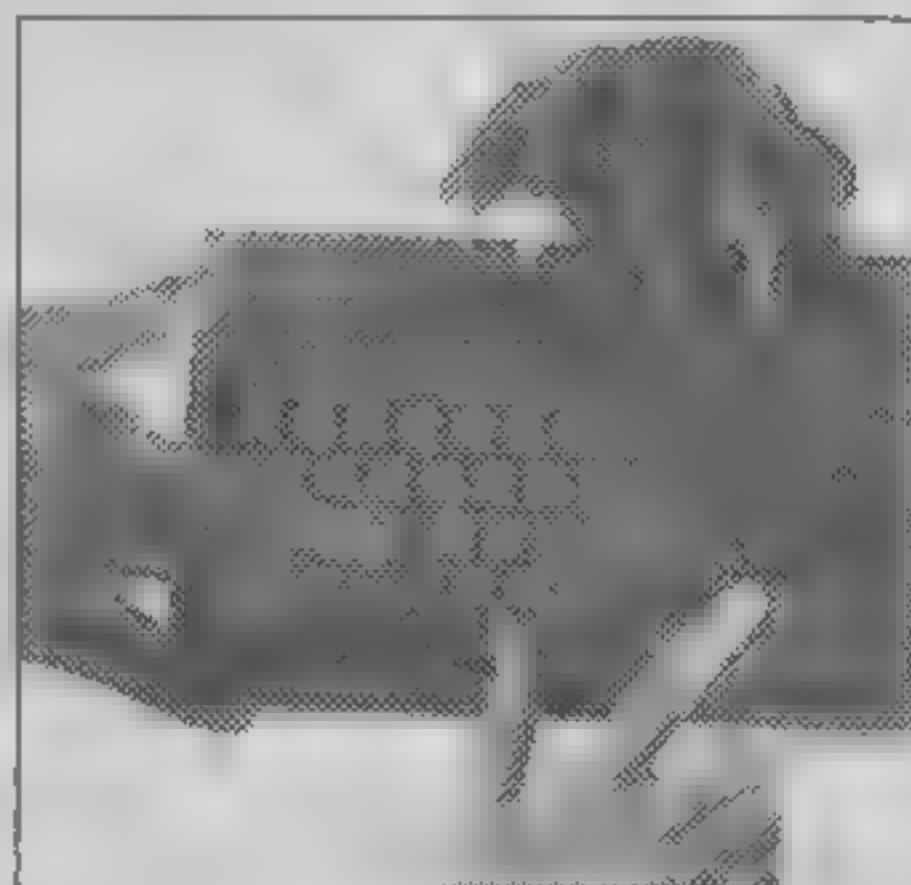
Frecvența dintre două valori este aceeași ca și la ton.

, - este folosit pentru mixare și pentru intrare, ieșire. Biți au următoarele semnificații (primii 8):

D7 - neutilizat;
D6 - valoarea 1 dacă se efectuează o intrare și 0 dacă se efectuează o ieșire;
D5 - flag-ul pentru zgomot pe canalul C;
D4 - flag-ul pentru zgomot pe canalul B;
D3 - flag-ul pentru zgomot pe canalul A;
D2 - flag-ul pentru ton pe canalul C;
D1 - flag-ul pentru ton pe canalul B;
D0 - flag-ul pentru ton pe canalul A;
R8 - realizează reglarea amplitudinii pe canalul

A;
R9 - realizează reglarea amplitudinii pe canalul B;
RA - realizează reglarea amplitudinii pe canalul C. Acești trei regiștri folosesc biți D4 - D0 care au următoarea semnificație:
D4 - valoarea 1 = utilizează generatorul de variații de amplitudine; valoarea 0 = utilizează valoarea din D3 - D0 pentru amplitudine;
D3 - D0 - păstrează valoarea amplitudinii;
RB - realizează reglarea grosieră a perioadei generatorului de amplitudine;
RC - realizează reglarea fină a perioadei generatorului de amplitudine;
RD - controlează timpul variației de amplitudine.

BASIC-ul de 128 folosește facilitățile oferite de acest circuit prin instrucțiunea PLAY pe



care o voi prezenta în continuare. A(a) - G(g)

- Nota din octava curentă

c d e f g a b

C - D - E - F - G - A - B

DO RE MI FA SOL LA SI

\$ - Nota ce urmează este alterată (bemol)

- Nota ce urmează este ascuțită (diez)

O - Specifică octava curentă (0-7)

L 12 - Specifică lungimea notei

& - Specifică tăcere de o lungime curentă

- Specifică note legate

N - Separator

V - Specifică volumul (0-15)

W - Specifică efecte pe volum (0-7)

U - Permite efecte pe volum

X - Specifică durata efectelor pe volum (0-65535)

T - Specifică tempo-ul (60-240)

() - Marchează fraza care se repeta

!! - Comentariu

H - Oprirea execuției PLAY

M - Specifică modul de folosire al canalelor (1-63)

Y - Specifică numărul canalului pentru sintetizator (1-16)

Z - Codul de programare pentru sintetizator. Pentru forma unde - variația volumului notei în timp (W) avem tabelul:

0 Descresce de la maxim la minim și rămâne la minim;

1 Crește de la minim la maxim apoi descresce brusc la minim;

2 Descresce de la maxim la minim apoi crește brusc la maxim;

3 Crește de la minim la maxim și rămâne la maxim;

4 Dinți de fierăstrău de la maxim la minim apoi crește brusc la maxim;

5 Dinți de fierăstrău de la minim la maxim apoi scade la minim;

6 Crește de la minim la maxim apoi descresce de la maxim la minim;

7 Descresce de la maxim la minim apoi crește de la minim la maxim;

Pentru comanda M:

1 Canal A cu sunet

2 Canal B cu sunet

4 Canal C cu sunet

8 Canal A cu zgomot

16 Canal B cu zgomot

32 Canal C cu zgomot

SCREECH SOFT

Pentru a înțelege mai bine instrucțiunea PLAY introduceți listingul de mai jos (numai în 128 BASIC) care este o imitație destul de reușită a unei binecunoscute melodii de Jean Michel Jarre

```
1 LET F$=M "I126M14UX2000W000N1d&&&O6B&&O0d&O6BO0d&O0d&d&&&O6B&&&&O0dd&d&O6B&O0d&&&O6B&&O0d&O6BO0d&d&O6B&&&&&O7ccO4ccO8ccO8X4000N3a"
```

```
2 PLAY I$+I$, "(O5N3#f&4a3#f1#f3b#f&#f&4C3#f1#f3D#Cd#f#C#f1#f3c1c3#c#g6#f5&&&)"
```

```
3 PLAY I$+I$, "(O3N3#f&4#f13E1E3#c#Cc#f&#f&1#c3#f#f#f&4D3c1E3#c#f5#f&1&E3#(ba)"
```

```
4 PLAY I$+I$, "(O5N3#f&4a3#f1#f3b#f&#f&4C3#f1#f3D#Ca#f#C#f1#f3c1c3#c#g6#f5&&&)"
```


RAINBOW COLLECTION

Bubble Bobble Rainbow Islands The New Zealand Story



FIRMA
PRODUCĂTOARE: OCEAN
MEMORIA NECESARĂ:
 48K/128K
CASETĂ: 9.99 £
DISC: NU EXITĂ

Succesul colecției The Rainbow care cuprinde trei jocuri nu reprezintă numai un câștig financiar ci și un argument pentru alocarea bugetului, de către firma Ocean, necesar realizării unei noi colecții.

În istoria jocurilor, lansările care promiteau: "...grafică excelentă, animație, etc, nemaîntârnite..." aungeau în

urma unei statistici la o rată sub cea estimată. În privința celor trei jocuri: Bubble Bobble, Rainbow Islands și The New Zealand Story lucrurile stau altfel, rata urcă peste așteptări.

Bubble Bobble prezintă doi brontozauri Bub și Bob, care distrug tot ce întâlnesc în drumul lor pe platformă cu ajutorul unor bule de aer. Odată atinși, monștrii se transformă în fructe care ulterior pot fi culese pentru punctaj. Lansat cu mult timp în urmă, grafica nu este "excelentă", ci pur și simplu făcută să susțină ideea

jocului.

Firma Ocean a realizat continuarea primului joc, al doilea joc din colecție, folosind aceleași nume dar pentru personaje diferite, ceea ce a reșit numindu-se Rainbow Islands. Acum ești un flăcău cu obraji mari și un talent "deosebit" în aruncarea curcubeelor. Jocul este de același gen ca și precedentul. Trebuie să sări de pe o platformă pe alta, să mai arunci din când în când curcubeie și să te cațari pe ele, și tot așa urcând către

Tiki the Kiwi. Ai fost răpit de monstrul Wairus împreună cu rușele tale, care au fost ascunse pe insulă. Înarmat doar cu-n arc și săgeți trebuie să-ți salvezi familia.

Rainbow Islands dispune de o grămadă de monștri șori (o să ai de muncă) și niște sprite-uri atrăgătoare.

Toate merită jucate, chiar dacă R.I. este cel mai reușit, căci sînt destul de distractive și diferite pentru a atrage atenția. Așa că orice posesor de Spectrum ar trebui să aibă această colecție pentru că



partea superioară a fiecărui screen. Dacă ești prea încet n-o să ai prea mult succes, ci doar baftă de niște băi. Sunt șapte insule pe care te vei plimba, fiecare populată de creaturi diferite (insecte, jucării, roboți, etc). Jocul este foarte colorat (atât cât poate fi pe Spectrum) și are câteva efecte de sunet simpatice.

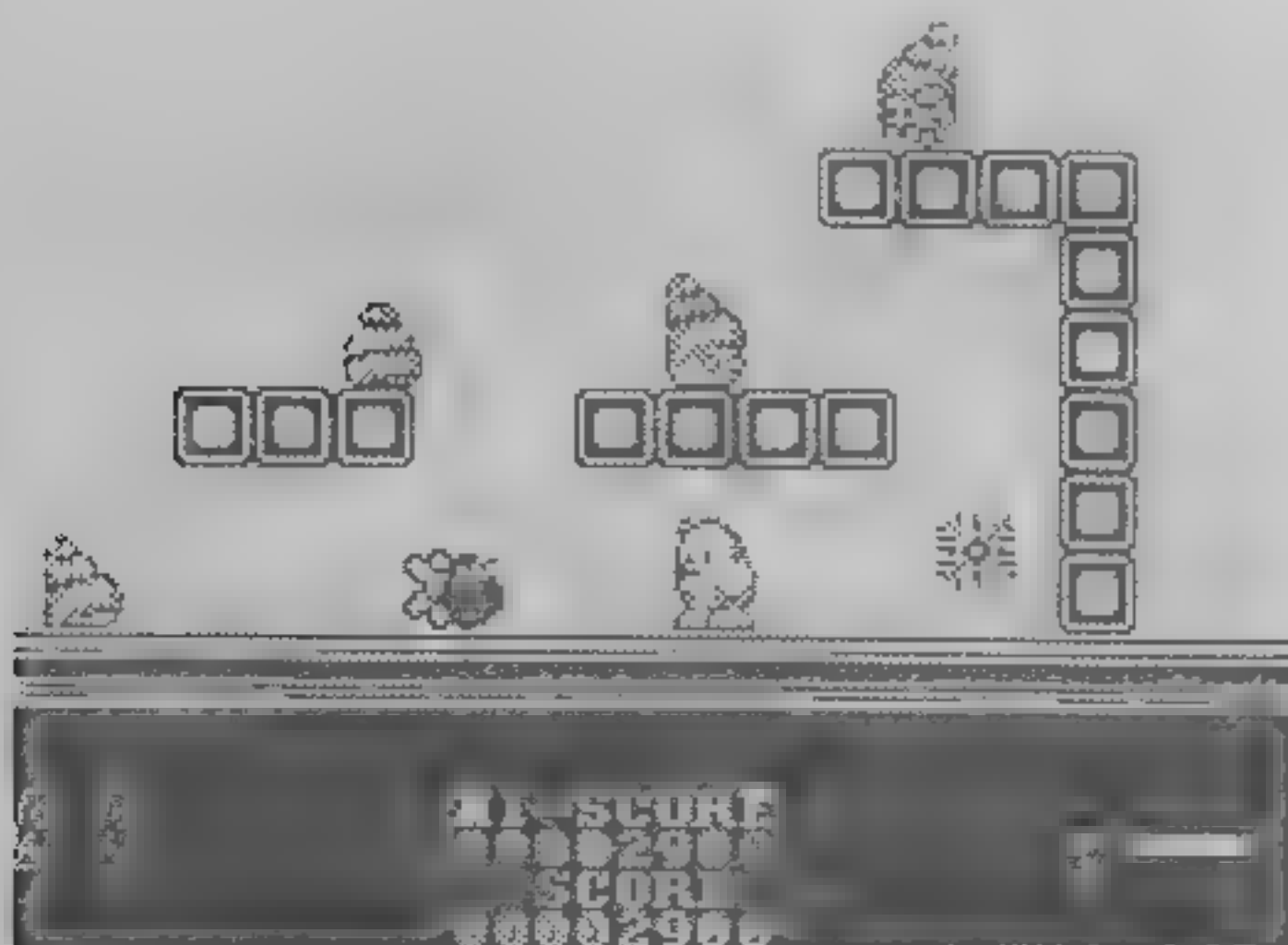
Pentru a termina aventura din ultimul joc, The New Zealand Story, te vei supune unei noi transformări. De data asta acțiunea se petrece pe o singură insulă (New Zealand) interpretând rolul lui

s-gur s-au pierdut și se vor pierde zile întregi jucând la ea.

2M

RATING 81%

	16/20
	12/20
	19/20
	18/20



10	ORG	50000	610	DJNZ	GHOST2
20	ENT	S	620	CALL	MIC
30	LD	A, 2	630	POP	IX
40	CALL	5633	640	INC	IX
50	LD	HL, 0	650	JR	GO
60	LD	A, L	660	POP	AF
70	CALL	8855	670	RET	
80	LD	A, 17	680	LD	DE, 20639
90	RST	#10	690	LD	A, (IX)
100	LD	HL, 0	700	LD	L, A
110	LD	A, L	710	LD	H, 0
120	RST	#10	720	ADD	HL, HL
130	CALL	7341	730	ADD	HL, HL
140	LD	A, 16	740	ADD	HL, HL
150	RST	#10	750	LD	BC, (23606)
160	LD	HL, 6	760	ADD	HL, BC
170	LD	A, L	770	LD	A, (FORMAT)
180	RST	#10	780	OR	A
190	CALL	7341	790	JR	Z, USUAL
200	CALL	3435	800	PUSH	DE
210	LD	HL, 23199	810	LD	B, 8
220	LD	BC, 32	820	LD	A, (HL)
230	LD	(HL), 0	830	RRCA	
240	ADD	HL, BC	840	OR	(HL)
250	LD	(HL), 0	850	PUSH	AF
260	LD	IX, TEXT	860	LD	(DE), A
270	GO	PUSH	870	PUSH	HL
280	LD	A, (IX)	880	EX	DE, HL
290	OR	A	890	CALL	INCR
300	JR	Z, GORET	900	EX	DE, HL
310	XOR	A	910	POP	HL
320	LD	(FORMAT), A	920	POP	AF
330	CALL	PRINT	930	OR	(HL)
340	LD	HL, 6500	940	LD	(DE), A
350	CALL	TEMP	950	PUSH	HL
360	LD	B, 8	960	EX	DE, HL
370	GHOST1	PUSH	970	CALL	NCR
380	CALL	STANGA	980	EX	DE, HL
390	LD	HL, 1500	990	POP	HL
400	CALL	TEMP	1000	INC	HL
410	POP	BC	1010	DJNZ	BUCLA1
420	DJNZ	GHOST1	1020	POP	DE
430	CALL	MARE	1030	RET	
440	POP	IX	1040	PUSH	DE
450	INC	IX	1050	LD	B, 8
460	PUSH	IX	1060	LD	A, (HL)
470	LD	A, (IX)	1070	RRCA	
480	OR	A	1080	OR	(HL)
490	JR	Z, GORET	1090	LD	(DE), A
500	LD	A, 255	1100	PUSH	HL
510	LD	(FORMAT), A	1110	EX	DE, HL
520	CALL	PRINT	1120	CALL	INCR
530	LD	HL, 6500	1130	EX	DE, HL
540	CALL	TEMP	1140	POP	HL
550	LD	B, 8	1150	NC	HL
560	GHOST2	PUSH	1160	DJNZ	BUCLA2
570	CALL	STANGA	1170	POP	DE
580	LD	HL, 1500	1180	RET	
590	CALL	TEMP	1190	INC	H
600	POP	BC	1200	LD	A, H

**SCROLL SCROLL SCROLL
SCROLL SCROLL SCROLL
SCROLL SCROLL SCROLL
SCROLL SCROLL SCROLL**

AL TOR: Grigoraș Octav, str. 9 Mai, bl. 31, sc. B, et. 1, apt. 2, Bacău.

CE FACE PROGRAMUL: Scroll de la dreapta la stânga, cu variația continuă a înălțimii mesajului între unu și două caractere.

COMENIARIUL LISTINGULUI: Programul este scris în limbaj de asamblare pentru microprocesorul Z80, folosind asamblorul GFNS 3M.

Linia 10-20: Stabilește adresa de asamblare și punctul de execuție la 50000.

Linia 30-40: Deschide canalul atașat screen-ului.

Linia 50-200: Face BORDER 0, PAPER 0, INK 6 și CLS (mult prea complicat!).

Linia 210-250: Face INK, PAPER, BRIGHT și FLASH 0 pentru caracterele de la intersecția linilor 20 și 21 cu coloana 31.

Linia 260: Încarcă registrul IX cu adresa textului.

Linia 270: Începutul buclei principale a scroll-ului. Se salvează în stivă adresa caracterului de afișat.

Linia 280-290: Se verifică dacă caracterul este diferit de zero.

Linia 300: Dacă este zero iese din buclă (s-a terminat mesajul).

Linia 310-320: Afișarea inițială se face cu formatul "usual".

Linia 330: Cheamă rutina de afișare.

Linia 340-350: Face o temporizare.

Linia 360: Inițializează contorul pentru bucla "ghost1" (se apelează de opt ori rutina "stânga").

Linia 370: Salvează în stivă contorul.

Linia 380: Cheamă rutina de scroll stânga.

Linia 390-400: Face o temporizare.

Linia 410: Reface contorul.

Linia 420: Decrementează și sare la "ghost1" dacă contorul este diferit de zero.

Linia 430: Cheamă rutina de dublare a înălțimii mesajului.

Linia 440-490: Reface adresa caracterului, o incrementează, o salvează și verifică dacă s-a terminat textul.

Linia 500-510: Afișarea se face cu formatul dublu.

Linia 520: Cheamă rutina de afișare.

Linia 530-540: Face o temporizare.

Linia 550: Inițializează contorul pentru bucla

SCROLL SCROLL SCROLL
SCROLL SCROLL SCROLL
SCROLL SCROLL SCROLL
SCROLL SCROLL SCROLL

"ghost2" (se apelează de opt ori rutina "stânga").

Linia 560: Salvează în stivă contorul.

Linia 570: Cheama rutina de scroll stanga

Linia 580-590: Face o temporizare.

Linia 600: Reface contorul.

Linia 610: Decrementează și sare la "ghost2" dacă contorul este diferit de zero.

Linia 620: Cheamă rutina de reducere a înălțimii mesajului.

Linia 630-650: Reface adresa caracterului, o incrementează și sare la începutul buclei principale.

Linia 660-670: ieșirea din program.

Linia 680: Se încarcă în registrul DE adresa de afisare (adresa primului octet din caracterul aflat la intersecția liniei 20 cu coloana 31)

Linia 690: Se încarcă în acumulator codul caracterului de afișat.

Linia 700-740: Se înmulțește codul caracterului cu opt.

Linia 750: Se încarcă registrul BC cu adresa setului de caractere.

Linia 760: Se obține adresa primului octet din caracterul de afișat.

Linia 770-780: Se verifică formatul de afișare.

Linia 790: Pentru zero sare la "usual".

Linia 800: Salveaza adresa de afisare

Linia 810-1010: Buclea de afișare în format dublu.

Linia 1020-1030: Se reface adresa de afișare și se iese din subrutină.

Linia 1040-1160: Buclea de afișare în format obișnuit.

Linia 1170-1180: Se reface adresa de afișare și se iese din subrutină.

Linia 1190-1300: Subrutina de incrementare a adreselor de afișare

Linia 1310-1430: Subrutina de scroll stânga un pixel pe linie 20 și 21.

Linia 1440-1790: Subrutina de dublare a înălțimii mesajului.

Linia 1800-2180: Subrutina de reducere a înălțimii mesajului.

Linia 2190-2250: Subrutina de temporizare.

Linia 2260-2300: Formatul de afișare, textul și indicatorul de sfârșit text.

CODE CRACKERS

1210	AND	7	1810	LD	B, 8
1220	RET	NZ	1820	LD	HL, 20608
1230	LD	A, L	1830	PUSH	HL
1240	ADD	A, 32	1840	POP	DE
1250	LD	L, A	1850 LOOP7	PUSH	BC
1260	RET	C	1860	LD	B, A
1270	LA	A, H	1870	PUSH	AF
1280	SUB	8	1880 LOOP8	CALL	INCR
1290	LD	H, A	1890	DJNZ	LOOP8
1300	RET		1900	POP	AF
1310 STÂNGA	LD	HL, 20639	1910	LD	C, 32
1320	LD	B, 16	1920	PUSH	DE
1330 LOOP5	PUSH	BC	1930	LDIR	
1340	PUSH	HL	1940	POP	DE
1350	LD	B, 32	1950	POP	BC
1360 LOOP6	RL	(HL)	1960	EX	DE, HL
1370	DEC	HL	1970	CALL	INCR
1380	DJNZ	LOOP6	1980	PUSH	HL
1390	POP	HL	1990	POP	DE
1400	POP	BC	2000	INC	A
1410	CALL	INCR	2010	DJNZ	LOOP7
1420	DJNZ	LOOP5	2020	LD	HL, 20608
1430	RET		2030	LD	BC, 32
1440 MARE	LD	HL, 22400	2040	ADD	HL, BC
1450	LD	B, 32	2050	LD	B, 8
1460 MB1	CALL	MB2	2060 LOOP9	PUSH	BC
1470	DJNZ	MB1	2070	PUSH	HL
1480	RET		2080	PUSH	HL
1490 MB2	PUSH	BC	2090	POP	DE
1500	LD	D, H	2100	INC	DE
1510	LD	E, L	2110	LD	(HL), 0
1520	EX	DE, HL	2120	LD	BC, 32
1530	LD	BC, 32	2130	LDIR	
1540	ADD	HL, BC	2140	POP	HL
1550	EX	DE, HL	2150	CALL	INCR
1560	LD	B, 4	2160	POP	BC
1570 MB3	LD	A, (HL)	2170	DJNZ	LOOP9
1580	DEC	H	2180	RET	
1590	LD	(DE), A	2190 TEMP	PUSH	HL
1600	DEC	D	2200 LOOP10	DEC	HL
1610	LD	(DE), A	2210	LD	A, H
1620	DEC	D	2220	OR	L
1630	DJNZ	MB3	2230	JR	NZ, LOOP10
1640	EX	DE, HL	2240	POP	HL
1650	LD	BC, 2016	2250	RET	
1660	ADD	HL, BC	2260 FORMAT	DEFB	255
1670	EX	DE, HL	2270 TEXT	DEFM	"H S "
1680	LD	B, 4	2280	DEFM	"STOOPID "
1690 MB4	LD	A, (HL)	2290	DEFM	"SCROOLER
1700	DEC	H	2300	DEFM	"WAS "
1710	LD	(DE), A	2310	DEFM	"MADE "
1720	DEC	D	2320	DEFM	"BY "
1730	LD	(DE), A	2330	DEFM	"OCTAV "
1740	DEC	D	2340	DEFM	"FROM "
1750	DJNZ	MB4	2350	DEFM	"GHOST "
1760	LD	BC, 2049	2360	DEFM	"SOFT"
1770	ADD	HL, BC	2370	DEFM	"TEAM,"
1780	POP	BC	2380	DEFM	"BACAU"
1790	RET		2390	DEFB	0
1800 MIC	LD	A, 1			

LOP EARS

Dacă încă nu v-ați plictisit de SPECTRUM și vă mai este dor de o aventură ca în vremurile bune, atunci iată-o..

LOP EARS, produs de casa de jocuri PLAYERS, este o aventură pa pitantă cu o grafică foarte bună și o

dreapta și la cheia cu trei dinți din următorul ecran. Ieșind prin a doua deschizătură vei găsi o varză în stânga (morcovii de aici îți vor servi drept hrană). Întors în buncăr îi oferi varza iepurelui ce-ți barează trecerea (folosind

Constați că ea conține un pachet pe care-l poți deschide cu foarfeca (comanda "mix objects"). Ambalată frumos în hârtie se află o minge de fotbal. Renunți la foarfecă în favoarea cheii cu doi dinți din următorul ecran. Atenție la

înarmezi cu pumnalul și purtând cheia a t.ine mergi să deschizi cuta a poștăii din a cincilea ecran spre dreapta. Aici găsești o scrisoare care desfăcută cu arma albă îți va da instrucțiuni utile în joc!

Te întorci două ecrane și



animație pe măsură. Dar să nu mai pierdem timpul și să-i dam drumul.

Odată ieșit din văgăună, folosind tasta pentru "jos" care îți oferă o deplasare mai rapidă și în plus posibilitatea urcării pantelor, găsești un ou de care însă treci nepăsător. Nu tot așa nepăsător vei trece de animalele ce te vor întâmpina de acum încolo, fiecare contact reprezentând o scădere a energiei atât de prețioase. Ajuns în ecranul cu cele două gropi, locul principal al stăruirii, cobori în cea din stânga, parcurgi cu grijă buncărul și ieșind afară ieși din dreapta cartea de credit care se află pe lăzi, iar din stânga cuțitul. Întors înapoi stabilește-ți un loc pentru depozitarea

obiectelor din simplul motiv că nu poți căra mai mult de două. Intră în groapa din

comanda "use objects") și ieși prin a treia deschizătură. Ajuns aici găsești o foarfecă lângă copac; îți continui drumul; treci nepăsător deocamdată pe lângă deschizătorul de conserve și



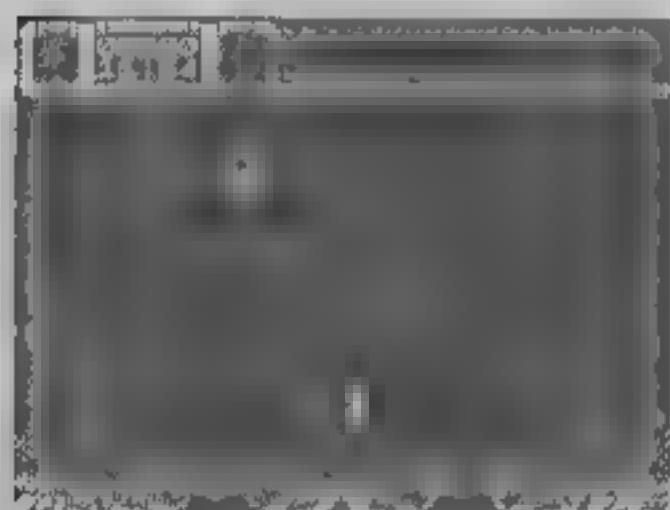
vei ajunge la o cutie poștală pe care o deschizi cu cheia

străzi! Nu încerca să le traversezi pentru că poți fi accidentat. Întors în buncăr, mergi spre a treia deschizătură de la dreapta la stânga unde lași mingea pe malul lacului cu punțile de

folosești cartea de credit la computer, care îți returnează în schimb cinci lire sterline. Ajuns la cele două gropi, intri în cea din dreapta și ieși din deschizătorul de conserve din a treia ieșire și pompa din spatele iepurelui paznic. Apoi mergi spre a doua ieșire unde îl folosești pe rând (cu "mix objects") în al șaselea ecran din stânga asupra cutiei de conserve. Din ea scoți balonul pe care îl umfli. Deplasându-te pe malul lacului cu două punți de iarbă și folosind mingea ca mijoc de deplasare pe apă vei trece pe cea altă mal. Cu balonul aungi la ghinda din copac și înapoi te întorci nu uita să ieși din a treia ecran. Revenit în punctul principal - cele două gropi - te îndrepti spre dreapta până la automatul care servește stația de benzină. Având bani poți cumpăra petrol pe care

depozitezi în sticlă. Petrolul îți va lustrui blănița. În drum spre cele două gropi nu uita să ieși găleata pe care trebuie să o umpli cu apă din lacul cu cele două punți de iarbă.

Acum, având găleata și ghinda mergi cât poți spre dreapta, plecând din punctul principal, până vei da de o veverița care îți barează drumul. În schimbul ghinderii



ia osii din spatele ei și revino grabit la cele două gropi. Pentru că timp nu prea mai ai, cobori repede în groapă din stânga, mergând mereu în aceeași direcție. Ai grijă să stingi flacăra ce a cuprins cuibul ce-ți va ieși înaintea, care este și ultimul obstacol înainte să-ți revede familia de iepurași ce te așteaptă nerăbdători în văgăuna familiei.

Vieți infinite:

POKE 34711,201

35029,201

OPAL SOFT



Când condițiile sunt bune, în diferite locuri ale pământului un fulger poate ajunge pînă la 20 de mile lungime.

Recordul ploilor cazute în timpul unei furtuni a fost stabilit în Cilaos prin 1952: de 7362 inch în 24 de ore.

Cam astea erau condițiile meteorologice create, pe Pământ, de invazia unor monștri. Totul ar fi fost OK dacă scopul venirii nu ar fi fost decît o banală "vizită" însă ideea era alta și anume, colonizarea planetei. În această situație singura șansă a pămîntenilor rămînea, Alien Busters, un comando creat în acele momente care avea ca bază localul Burger Cafe. Personajul poate fi ales dintre cei trei rebeli: Gordon, Carla și Scooter, atât pe 48k cât și pe 128k.

Atacurile se bazează pe îndemânarea, dar și pe armele personajului. De exemplu, Scooter dispune de o bazooka, prototipul

unei puști cu plasmă, bombe cu neutron și de un pistol automat prins pe la încheietura mîinii. Utilizarea lor depinde de gustul fiecaruia dar și de distanța dintre tine și inamic. Când aglomerația devine cam

animația personajelor fabuloasă (furnici gigantice, etc) cu grafica excelentă. Ca în orice joc mai sunt și puncte slabe: unele sprite-uri sunt un pic cam "țepene" iar sunetul este, din păcate, cam



mare într-un screen, folosește bombe cu neutron. "Curață" tot ce se află în jur însă și ceva din energia ta.

Alien Storm combină

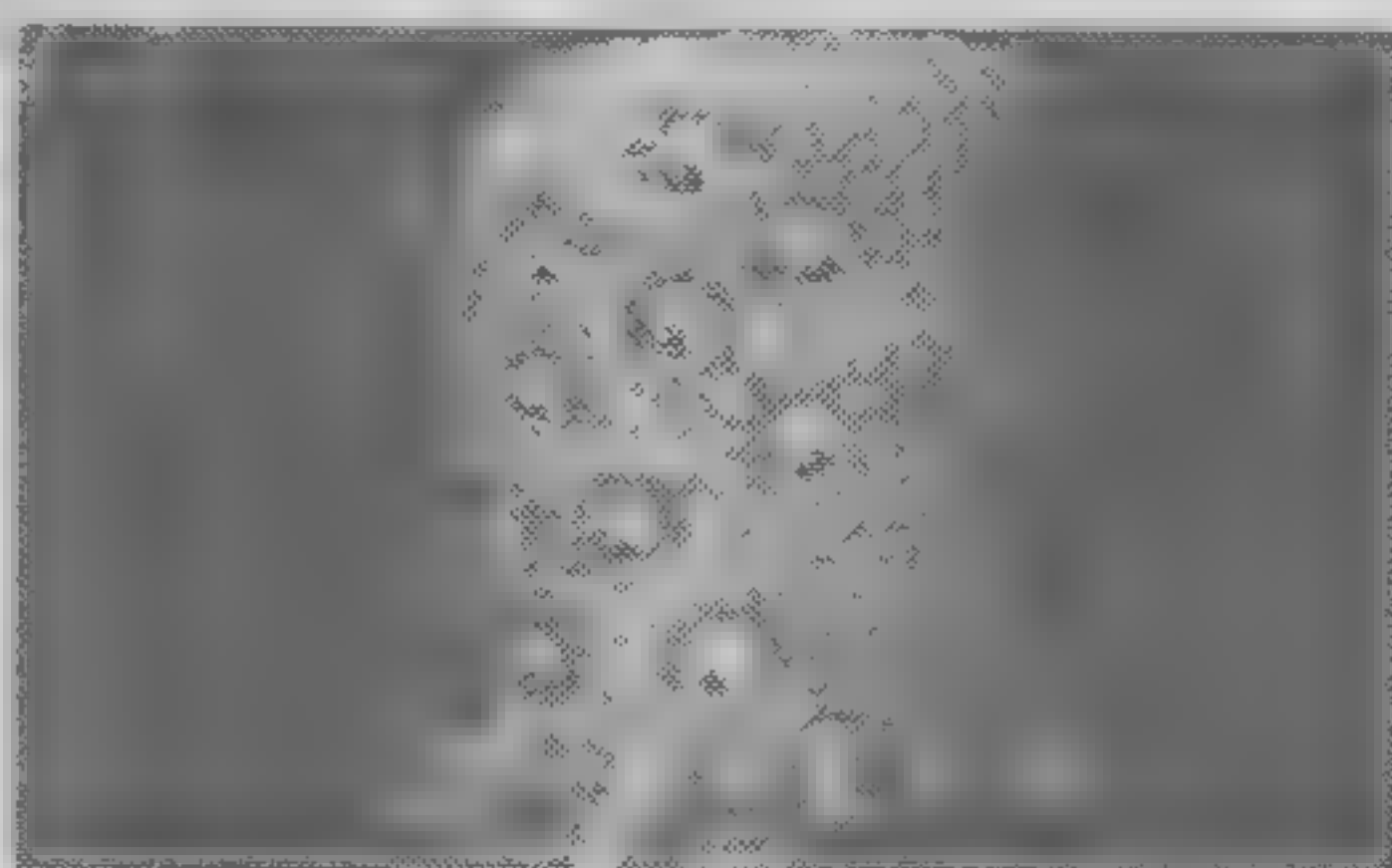
neclar. Cu toate acestea cu mici modificări el a apărut în sistem coin-op (cu fișă).

POKE 36552,0

2M

RATING 75%

	16/20
	10/20
	17/20
	17/20



RATING 73%

	17/20
	10/20
	16/20
	15/20

THEATRE EUROPA

INTRODUCERE

Jocul se referă la primele 30 de zile ale viitorului război din EUROPA. Îți poți alege rolul de comandant suprem al N A T O sau al PACTULUI DE LA VARȘOVIA. Poți controla unități terestre sau aeropurtate și aplica lovituri strategice chimice sau nucleare.

Dacă alegi să fi comandant al PACTULUI scopul tău este să rupi N A T O, și să invadezi Germania de Vest.

Dacă alegi N A T O va trebui să oprești invazia U R S S -ului în Europa, și să previi ocuparea Germaniei de Vest.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

După încărcarea jocului și alegerea opțiunilor dorite, pe screen va fi afișată harta principală a jocului.

Modul MAP

În partea de sus a screen-ului există o linie pe care sunt afișate toate mesajele și informațiile despre unitățile de luptă.

Mai jos se află scala DEFCON cu valori de la 1 la 5 ce-ți arată cât de aproape ești de un atac

nuclear DEFCON 1 înseamnă atac nuclear!

Deasupra Suediei vei vedea un pătrat alb. Acesta reprezintă COMBOX-ul și este folosită pentru a muta unitățile de luptă și pentru a primi rapoarte. Când

ARM.
AIR.
SUP.



muți COMBOX-ul pe hartă un raport va apărea în REPORT BOX ce se află în partea stângă de sus a ecranului.

Modul MOVEMENT

Mută COMBOX-ul pe una din unitățile proprii și apasă "fire". COMBOX-ul își va schimba culoarea arătând că unitatea este gata de mutat. Nu-ți rămâne decât

să muți COMBOX-ul în noua poziție și să apeși din nou "fire". O unitate poate fi mutată doar o singură dată pe fază, iar raza de acțiune este limitată de diferite obstacole (munți, oceane, etc.). Pentru a părăsi modul

MOVEMENT apasă "space"

Modul CHEMICAL RELEASE

Îți poți instrui unitățile să folosească arme chimice pentru atacuri tactice. Pentru asta trebuie să răspunzi cu "Y" când vei fi întrebat de cod. Atacul cu arme chimice oferă unităților tale un "attack bonus" ce cauzează mari pierderi unităților inamice. Problema morală a folosirii armelor chimice este lăsată la alegerea ta.

Modul ATTACK PHASE

Poziționează COMBOX-ul deasupra unității cu care vrei să ataci și apasă "fire". Mută COMBOX-ul pe unitatea inamică pe care vrei să o ataci și apasă din nou "fire". Poți ataca numai unități adiacente. Într-un atac poți folosi mai multe unități proprii împotriva unei singure unități adverse, dar toate trebuie să fie adiacente unității atacate. O unitate poate ataca doar o singură

dată pe fază. Pentru a ieși din ATTACK PHASE apasă "space".

Modul ACTION SCREENS

Dacă la începutul jocului ai ales și ACTION SCREENS vei fi solicitat să alegi o luptă. Mută COMBOX-ul deasupra unei unități proprii ce atacă și apasă "fire". Vei obține o prezentare stil "arcade" a bătăliei. Rezultatele tale vor fi folosite în aprecierea combativității tuturor unităților tale.

Modul RESUPPLY

În acest mod toate unitățile tale sunt afișate pe screen sub formă de numere ce reprezintă cotația lor în una din categoriile următoare: ARM (forța de luptă), AIR (acoperirea aeriană) și SUP (rezervele). Se folosește o scală de la 0 la 9.

REPORT BOX-ul le prezintă detaliat pe fiecare în parte și pentru a face modificări este necesar să muți COMBOX-ul pe unitate și să apeși "fire". Pentru a trece la următoarea categorie apasă "space".

Modul AIR

Acest mod este folosit pentru a-ți controla forțele aeriene. Acestea pot primi misiuni variate sau pot fi pastrate în rezervă.

Screen-ul atârșat îți arată misiuni sunt disponibile și care unități sunt folosite. Misiunile sunt scrise cu ROȘU, VERDE sau GALBEN în funcție de numărul MAI MARE / MAI MIC sau ACTI VȘI de unități folosite de inamic în același scop.

Misiunile atârșate sunt armatoarele.

AIR SUPERIORITY Forțele aeriene caută să câștige supremația deasupra câmpului de luptă. Această misiune afectează rezultatele tuturor celorlalte



naștă

COUNTER AIR Se atacă aeroporturile inamice. Este foarte util în obținerea superiorității aeriene.

INTERDICTION Forțele aeriene atacă rețelele de aprovizionare inamice (șosele, căi ferate etc.).

RECONNAISSANCE Forțele aeriene sunt folosite pentru misiuni de recunoaștere ce-ți vor furniza mai multe informații despre unitățile inamice.

ASSAULT BRFAKER Este folosită pentru atacarea unităților terestre. Trebuie să ai minimum 10 unități pentru a efectua această misiune. Folosește COMBOX-ul

(MIDNIGHT SUN) ai de ales între trei posibilități:

i) **STANDBY** - Fără lansare dar pregătit

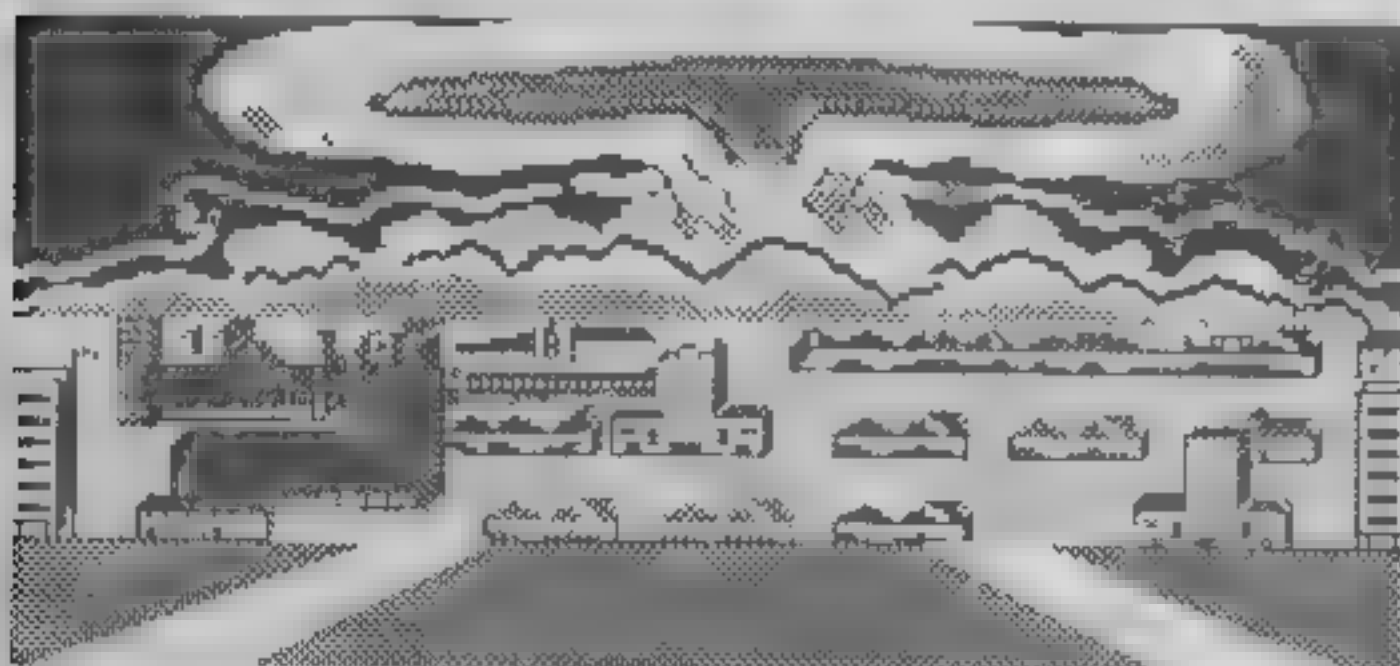
ii) **SINGLE LAUNCH** - Efectează o lovitură nucleară folosind radar screen-ul

iii) **FIREPLAN WARM PUPPY** - Nerecomandat

De asemenea poți avea acces la **REFLEX SYSTEM**. Dacă selectezi **ON** computerul va răspunde automat la orice atac chimic sau nuclear. Acest lucru poate părea o nebunie dar totuși Pentagonul îl folosește!

Modul **RADAR SCREEN**

Este folosit pentru ghidarea



pentru a indica ținta de atac

DEEP STIKE Atacă punctele de comandă și control inamice. Această misiune implică un oarecare risc de ripostă nucleară.

IRON SNAKE Forțele aeriene atacă rețeaua de căi ferate și produc întârzieri în aprovizionarea inamică.

MISIUNI SPECIALE

a) **STRATEGIC CHEMICAL LAUNCH**

Este folosită pentru atac cu rachete cu gaze toxice de luptă împotriva unui oraș inamic. Există riscul unui răspuns nuclear.

b) **STRATEGIC NUCLEAR LAUNCH**

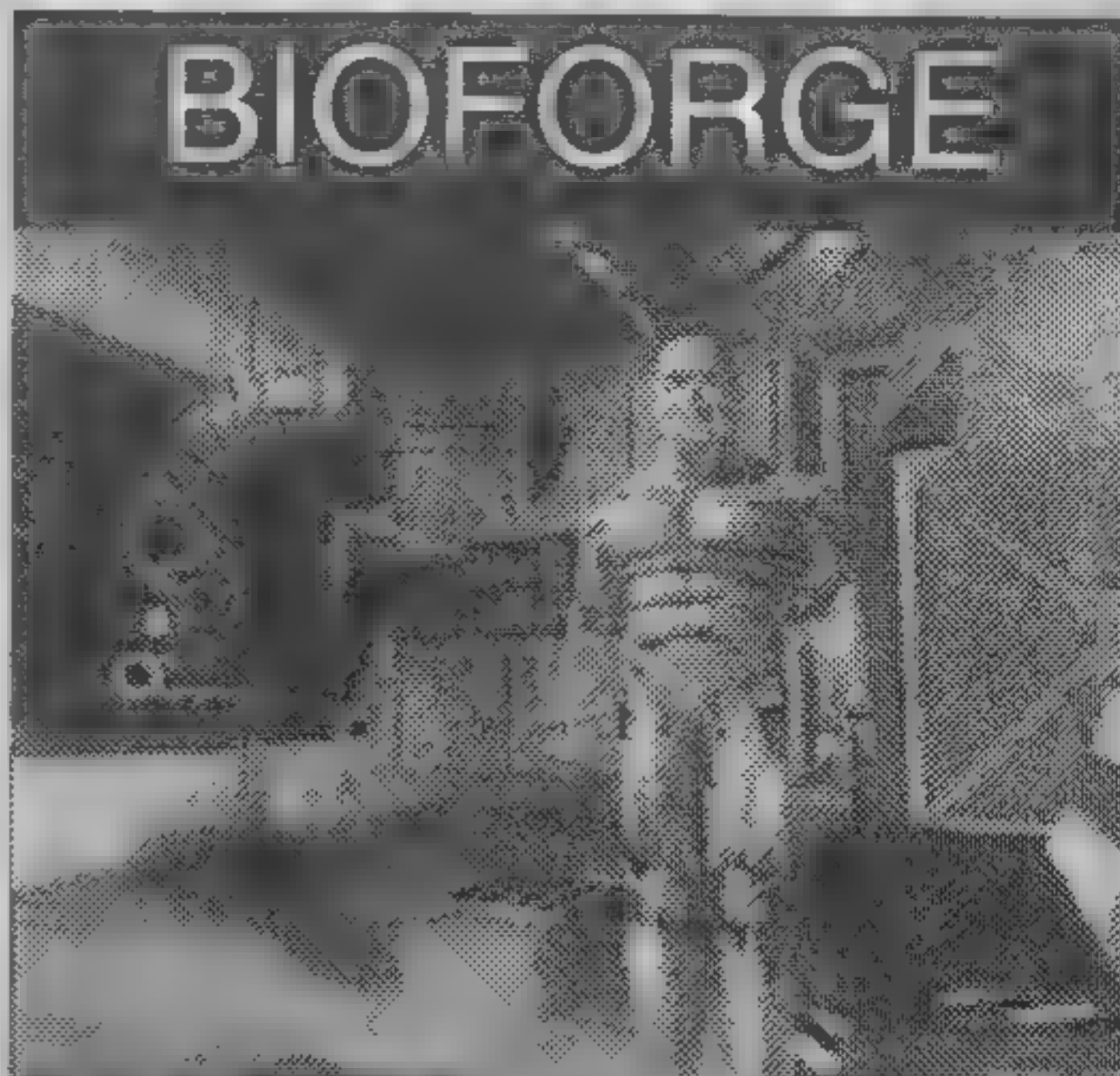
Dupa ce introduci codul corect

rachetelor în timpul unui atac nuclear. Poziționează racheta deasupra orașului și apasă "FIRE".

CODE CRACKERS

RATING 69%

	12/20
	10/20
	14/20
	19/20



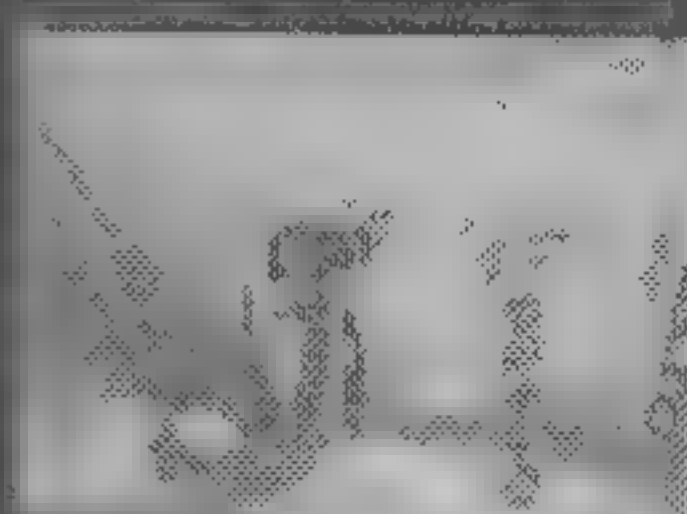
Cine sunt eu? Iată întrebarea pe care ți-o pune în momentul în care te trezești într-o celulă de maximă securitate în jocul BioForge lansat de Origin pe CD-ROM. Părăsind celula vei ajunge într-un laborator situat în ruinele unei foste civilizații extraterestre. Nu mai semeni cu o ființă umană ci cu un cyborg constituit din părți mecanice care provin atât din tehnologia umană cât și dintr-o tehnologie necunoscută. Trebuie să descoperi cine ești și ce trebuie să faci cu viața ta.

O introducere superbă pentru un joc BioForge este un nou gen de film interactiv.

Toate personajele sunt realizate în imagini de sinteză și aproape ai senzația că te afli într-un film.

Decorurile uimesc prin calitatea lor aflată la limita

realității. În acest cadru personajul tău trebuie să rezolve erile și să învingă șefii și să învingă alte creaturi necatalogate nici până în prezent. De-a



lumea jocului este foarte spectaculoasă și cinematografică îți susține aventura. Nu-ți mai rămâne decât să te abli încă puțin înainte de a începe, pentru a admira demo-ul care este superb. Have a good adventuring!

GF SOFT & SS SOFT

RATING 81%

	17/20
	10/20
	18/20
	20/20

CRITICAL PATH

Critical path scos de Media Vision constituie o frumoasă surpriză. Ai auzit bine am spus Media Vision. Această societate renumită pentru extensiile de PC, se lansează în jocurile video. Firma a realizat programul în secret cu o echipă proprie pentru a păstra surpriza. Pentru non-specialiști domeniul, performanța este remarcabilă. Grație suportului CD, Critical Path beneficiază de o calitate remarcabilă. Este un adevărat film! Iată scenariul: într-un viitor nu așa de îndepărtat viața pe Terra devine dificilă. Astfel, un mic grup se hotărăște să creeze o oază de bunăstare pe o insulă. Tu visezi să te refugiezi pe această insulă. Singura cale de a ajunge acolo este un elicopter aflat în vârful unui complex de apărare administrat de un general nebun. Trebuie să ajungi la elicopter dacă vrei să supraviețuiești. Kat, o femeie pilot intră în complex cu un cameră de luat vederi. În fața unui tablou de comandă, vei încerca să o ajuți să progreseze. Toate informațiile necesare se află într-un carnețel pe care nu îl pozezi decât sub o formă enigmatică. Calitatea grafică a acestui joc pulverizează tot ceea ce s-a creat până acum.

GF SOFT & SS SOFT



Cu siguranță SEGA nu și-a pierdut timpul realizând SONIC 2, atât pentru Mega Drive cât și pentru celelalte sisteme. Populantatea lui confirmă ce v-

sunt de Dr. Robotnik și nu onunde ci în SONIC2. Ca și alte ființe din pădure și bătrânul Tails este amenințat de Dr. Robotnik însă toți au noroc

îngrijorezi ?!

Vrei să știi un secret? Ei bine, pe orice versiune a lui Sonic2 (chiar și în Sonic1) sunt camere secrete, ascunse în spatele unor blocuri pătrate, întâlnite pe tot parcursul jocului. E simplu să observi care dintre acestea diferă de celelalte, iar dacă nu ți-ai dat seama îți spun eu, sunt acele blocuri care au pe deasupra o mulțime de pătrățele. În camere vei găsi: extra lives, tone de inele și o grămadă de mărunțișuri.

Istoria se repetă, căci așa cum era și în Sonic The Hedgehog (Sonic1) când ești lovit de diferite obiecte și ai la tine cel puțin un inel nu vei pierde nici o viață, cu atât mai mult cu cât ai extra lives, speedy boots sau invincibility shields. Nu uita să le iei pentru ați recăpăta viața (la fel ca la Prehistorik de pe PC).

Unii dintre voi se vor gândi în timpul jocului, studiind fiecare screen, cum îl pot găsi pe Tails. Nu are nici un sens căci Tails a fost răpit de către Dr. Robotnik, iar unul dintre scopurile tale este să-l salvezi. Nu te îngrijora, la timpul potrivit va apare și el.

Cam atât despre Sonic2 poate mai mult despre SONIC3, când va apare..



am spus și este datorată în mare parte originalității personajului.

Versiunea de pe Game Gear este ultima și de aceea în ea se regăsesc o bună parte din cele mai interesante chestii de pe celelalte sisteme.

Grafica, sunetul și animația sunt excelente, făcând din el unul din cele mai bine cotate la ora actuală.

Viața unei vulpi nu este una prea fericită, căci dacă nu sunt vâdate de oameni, sigur

căci cel care îi va ajuta este Sonic, cel mai rapid arici.

Ca orice joc respectabil de pe Mega Drive, când vrei să salvezi, apare un mesaj de genul: poți salva poziția în care te afli și oncând poți reîncepe din aceeași poziție. Vei fi surprins când vei face așa ceva pe GG căci la încărcare vei juca, nu din punctul în care ai salvat ci, un pic mai înapoi, adică la începutul nivelului.. Nici o problemă nivelele nu sunt atât de mari încât să te

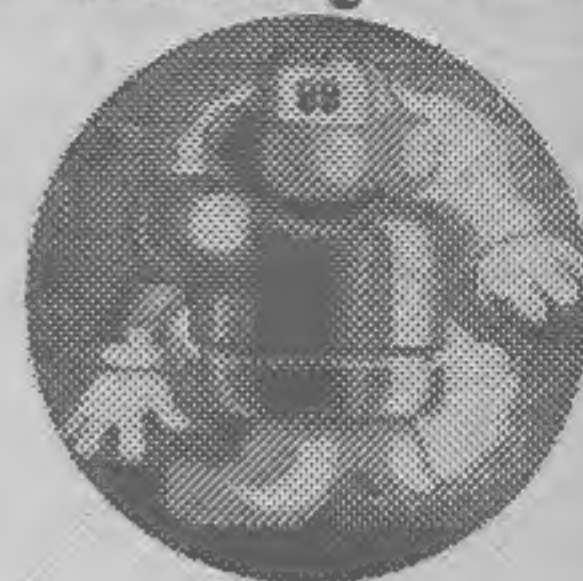
2M



JAMES POND

2

CODE NAME: ROBOCOD



39,99 £ PE CART DE 512K

ROBOCOD este a doua aventură a lui JAMES POND pe Mega Drive (dar și pe PC) și la fel ca filmul, jocul este mai lung și mai bine realizat.

costum din fier pentru a putea respira sub apă.

Comparat cu Sonic sau Donald Duck, Pond se arată a fi, un tip mai "neprietenos" ținând cont de ce face el (gesturi, acțiuni, etc) și ce fac

îmbinând scenurile incredibil colorate cu animația personajelor.

Locul investigațiilor lui Mr. Pond nu este altul decât castelul lui Santa

Claus, unde răul Dr. Maybe și-a stabilit reședința cu scopul de a strica Crăciunul tuturor. Cheamă deci, UIA (Underwater Intelligence Agency) și Pond care este gata să intervină, îmbrăcat într-un

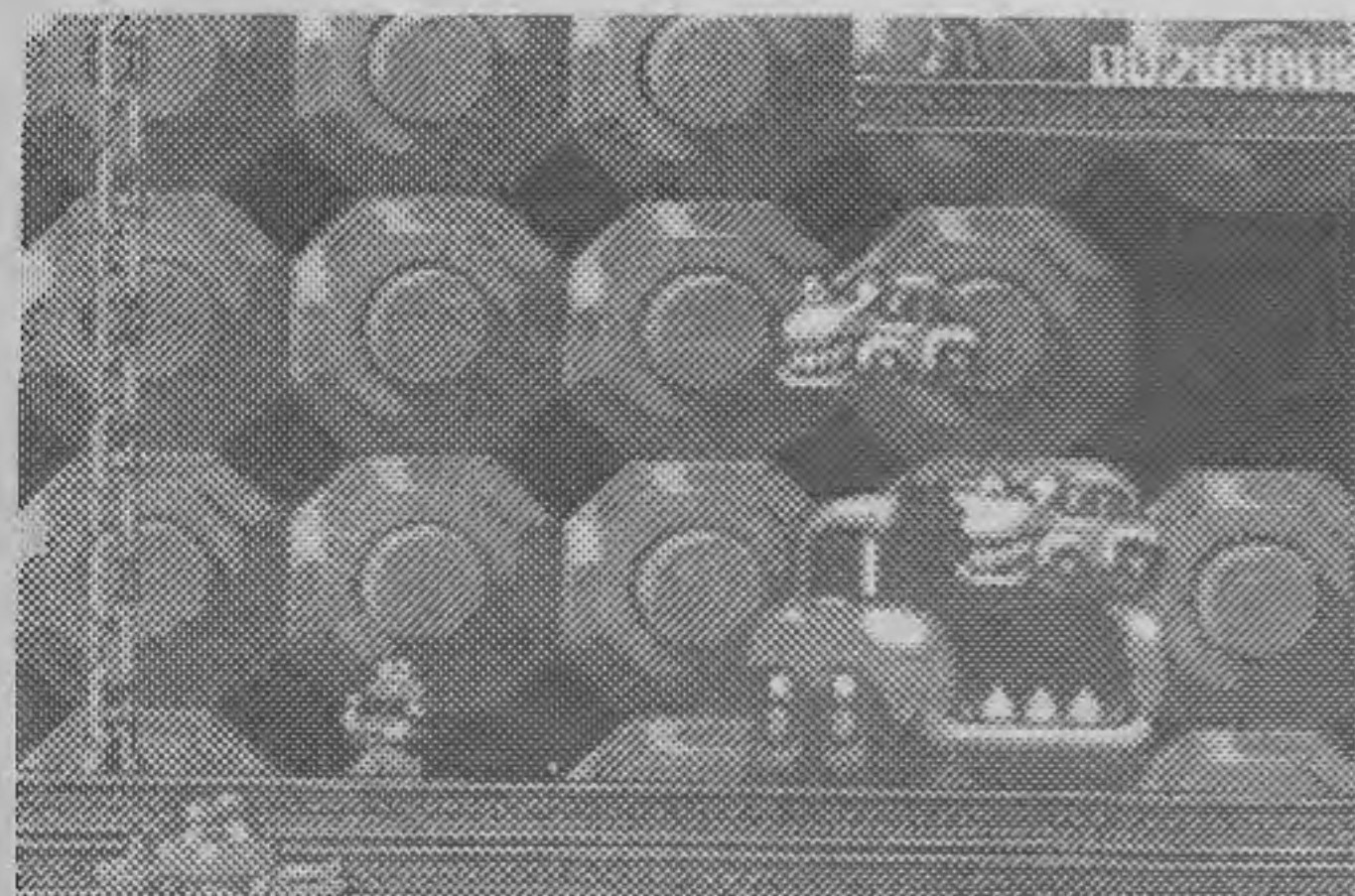
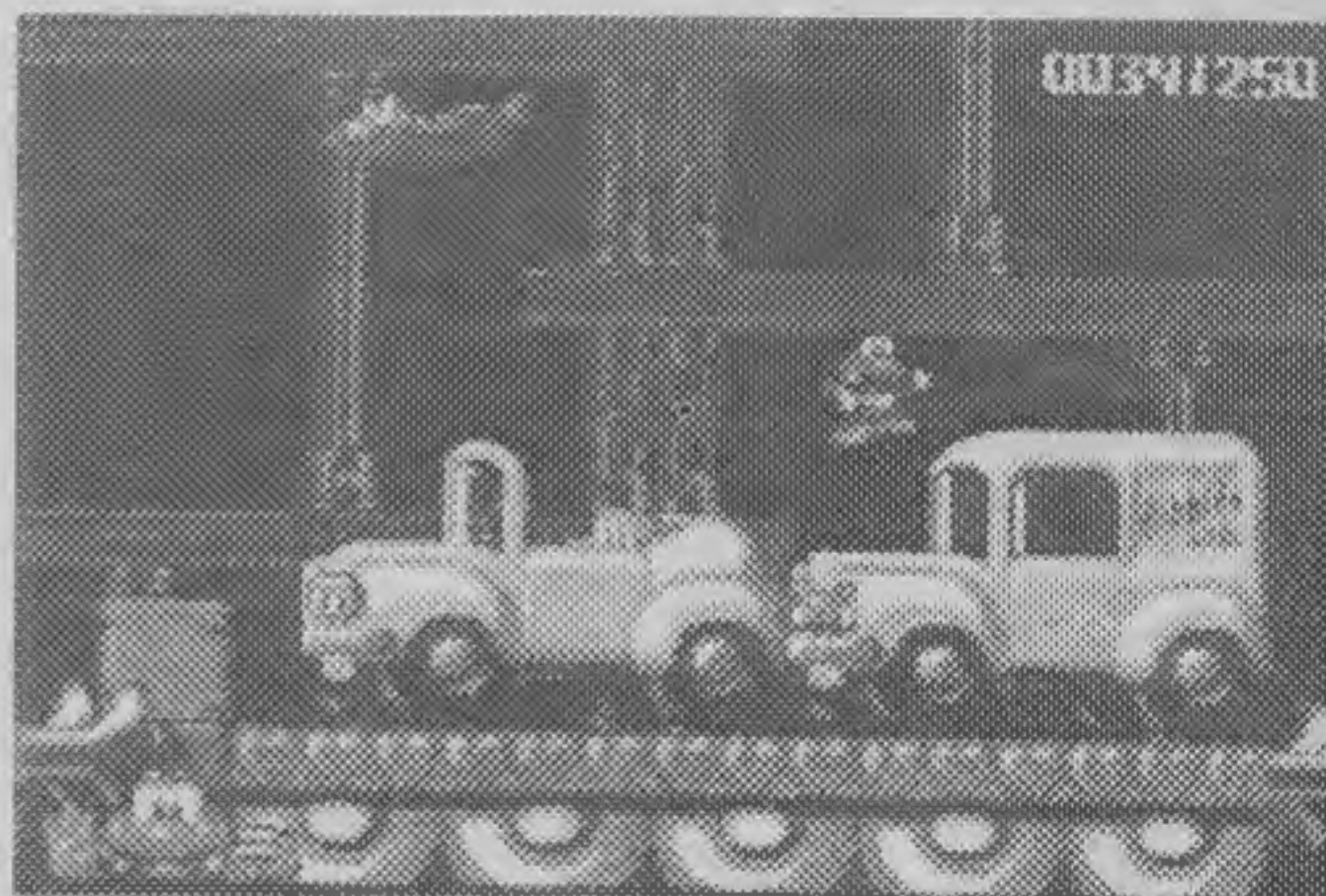
lungirea gâtului peste câteva screen-uri, este realizată cu un excelent efect grafic. Gâtul flexibil îi permite să culeagă, pe lângă altele, obiecte care altfel erau de neajuns. Folosind "flippers" poate apăsa diferite lucruri, sau când este cazul, să-și ridice restul corpului (cam ca la Batman!).

În castel sînt câteva camere în care nu vei putea intra până când nu le vei vizita pe

de la... vei vedea!

Despre sunet nu vă pot spune decât că a fost creat de faimosul Robert Hubbard. Cât despre personaj probabil v-ați dat seama, este inspirat din filmul Robocop și celebrul personaj James Bond.

Cu siguranță James Pond are "ceva" care te face să-l joci, "ceva" pe care multe jocuri de pe Mega Drive nu-l au la ora actuală. Nu este la fel de dinamic ca Sonic, însă



Grafica este excelentă, ceilalți. Marea lui îmbunătățire,

primele. Fiecare cameră conține trei secțiuni diferite pe care trebuie să le termini, pentru a trece la următoarele. Jocul în general este echilibrat ca dificultate, asta pentru că în unele locuri nu ai altceva de făcut decât să culegi obiecte ca: ouă prăjite, aspiratoare, căpșuni, etc, iar în alte părți nu știi cum să scapi mai repede.

Fiecare nivel (sunt vreo 10) este mai extravagant decât cel dinaintea lui: întâlnești de la licurici de toate genurile la mingii de tenis, de la batoane de ciocolată la bule de săpun,

merită să fie adăugat la colecție.

2M

RATING 79%

	16/20
	14/20
	17/20
	16/20



BATMAN 2

Bruce Wayne, unul din personaje, este un pic cam țeapăn în realitate, dar odată intrat în modelele de cauciuc devine la fel de

este chiar atât de critică precum pare căci opțiunile jocului îți oferă două soluții: să joci cu cel mult șapte vieți ori continuări

originale, cele clasice, ca Penguin sau Catwoman, sunt lăsate pentru sfârșitul nivelelor. Jocul nu este rău însă

Batman2-The Return, readuce în actualitate celebrul personaj cunoscut atât din desene animate și benzi desenate cât și din filme(eventual și din altă parte). Jocul, o copie perfectă a filmului, este mult prea domestic pentru armele cu care este dotat Batman, conferind o oarecare superioritate personajului. Cu toate acestea nu-ți v-a fi ușor să progresezi.

Platformele sînt puse în așa fel încît o greșeală la momentul nepotrivit poate avea ca urmări pierderea unei vieți. Pentru a trece peste gropile mai largi trebuie să sări și totodată să apeși succesiv cele două butoane de pe joypad (stînga și dreapta).

flexibil ca o carte de credit. Sare peste tot, de pe o platformă pe alta lovind tot ce întîlnește în cale. Dacă lucrurile se înrăutățesc o mică înțepătură poate rezolva problema. Sprite-urile sînt un pic cam mari și astfel devii o țintă ușor de nimerit. Batman nu este prea rezistent iar dacă nu-ți umpli rezervele de pe centură riști să nu mai apuci ziua de mâine. Dar situația nu



nelimitate. Îți spuneam mai sus despre un număr mare de arme. Ei bine, ele pot fi alese chiar de la începutul jocului apăsînd start.

Fețele familiare își "freacă" umerii cu cei mai obscuri ticăloși. Astfel Batman se luptă de la o scenă la alta cu personaje care mai de care mai

putea fi și mai bine, avînd în vedere scenariul filmului.

2M

CONCURS

Concurs de rezolvări. Vi se dă ocazia să vă dovediți măiestria în terminarea jocurilor de tip "quest". Pentru început vă propunem cinci jocuri pentru PC și cinci pentru SPECTRUM.

PC

GABRIEL KNIGHT
FREDDY PHARKAS
BENEATH A STEEL SKY
GOBBLINS 2
GOBBLINS 3

SPECTRUM

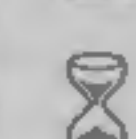
SPELLBOUND
KNIGHT TIME
STORM BRINGER
SCEPTRE OF BAGDAD
OCTOPUSSY

Așteptăm scrisorile voastre cu rezolvări (chiar și parțiale), cea mai bună dintre ele urmînd să fie premiată și publicată.

RATING 81%

17/20

15/20

16/20

17/20

LEGENDA

NIVEL DE INTERES



grafică



sunet




animație



durată de joc

gobbyte's



2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PREȚ LEI 790

NR. 3/1994

MORTAL KOMBAT 2



în curând!



REKAS

INTEGRATED ▲ SCADA ▲ SYSTEMS ▲ INTEGRATED ▲ SECURITY ▲ SYSTEMS
REPREZENTAȚI ÎN ROMÂNIA PRIN

BTC

BYTE TRANS CONNECTIONS LTD.

Tel/Fax (+401)312.15.27

- ◆ Customized Turn Key Systems
- ◆ Networks (LAN & WAN)
- ◆ Office Automation
- ◆ Process Control

The System Integrator

DISTRIBUTING INTELLIGENCE